物語を動かす

キャラクターデザインとイラストの描き方

How to draw CHARACTER DESIGN and ILLUSTRATIONS

マイナビ

物語を動かす
キャラクターデザインと
How to draw CHARACTER DESIGN and ILLUSTRATIONS
イラストの描き方
マイナビ

はじめに

　マンガやゲーム、アニメ、ライトノベルといったメディアのコンテンツには、物語を動かすキーとなる存在として、多種多様なキャラクターが登場します。特にスマホ用のアプリゲームでは、一枚絵や全身図をキャラクターとして扱うゲームの人気がありキャラクターイラストの需要は拡大し続けています。

　専門職的なイメージのある「キャラクターデザイン」という言葉ですが、決まりきったやり方があるわけではなく、マンガやスマホゲーム、ライトノベルの登場人物を考えること、キャラクターの外見を描いてみること、性格や設定を考えることなど、そのキャラクターがどんな人物であるかを考えていくことすべてがキャラクターデザインであると言えます。しかし、いざ自分で考えた物語や設定に沿ってオリジナルキャラクターを作ろうと思っても、なかなか特徴がまとまらず、狙い通りのキャラクターが描けなくて悩まされることもあると思います。

　本書は、そんな「キャラデ」初心者の方に向けた、キャラクターデザインのやり方とイラストの描き方をまとめた実用書です。キャラクターを扱うメディアの中でも、特に需要が高いマンガ、スマホゲーム、ライトノベル、書籍といったエンターテインメント分野のメディアをテーマに、「魅力あるキャラクターをデザインする工程」と「一枚絵を描く工程」を、主要なメディアで活躍する総勢12名のイラストレーターによる豊富な作例と考え方、テクニックを通じて解説しています。

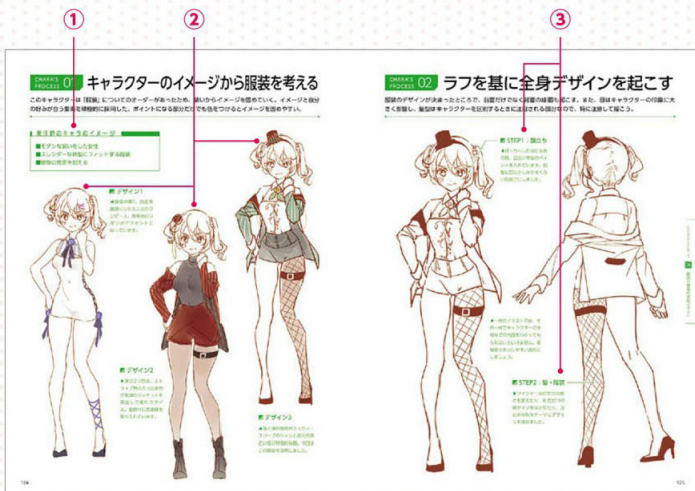
　CHAPTER.1では、キャラクターデザインの基礎知識として、キャラクター作りの基本的な流れやキャラクターの設定として必要なものを紹介し、イラスト作成の流れも合わせて紹介しています。CHAPTER.2からCHAPTER.3は、実際にキャラクターを活用しているメディアに応じたキャラクターデザインのやり方を紹介します。CHAPTER.2はスマホゲーム用のキャラクターデザインとして4パターンの作例を掲載して、CHAPTER.3は書籍の表紙やポスターなどイラストを活用するメディアでのキャラクターデザインを6パターン紹介。CHAPTER.4は人気シューティングゲーム「東方Project」のファンアートとキャラクターデザインを2パターン載せています。

　本書を参考に、皆さまが思い通りのキャラクターをデザインし、快適な創作活動をお楽しみいただけましたら幸いです。

スタジオ・ハードデラックス

本書の使い方 how to use this book?

キャラクターデザインとイラストの描き方がわかる

本書は、スマホゲームや書籍の表紙などエンターテインメント分野におけるキャラクターデザインとイラストの描き方に特化した解説書です。総勢12名のイラストレーターが多彩な作風と考え方でキャラクターイラストを描いていますので、資料集としてもお使いいただけます。

CHARA'S PROCESS 01

キャラクターデザインパートを示すアイコン。キャラクターができ上がるまでを解説するページに入ります。

① 依頼元からの発注時のキャラクターのイメージ。この内容を基にキャラクターを作っていきます。

② キャラクターのラフ。キャラクターをデザインする際にイメージを膨らませるために描いたラフを掲載しています。

③ キャラクターをデザインする手順の解説。顔立ち、髪型、服装など、キャラクターデザイン上の重要なポイントを作例ごとに説明しています。

MAIN PROCESS 01

イラスト制作パートを示すアイコン。イラストが完成するまでを解説するページに入ります。"進化"イラスト制作パートでは、「DIFF PROCESS」としています。

④ 発注されたイラストのイメージ。このイメージからイラストのラフを起こしていきます。

⑤ 完成イラストをイメージするためのラフ。ラフを複数作成した場合は、そのすべてを掲載しています。

⑥ 制作途中のイラスト。作業工程において印象が大きく変わる部分を記録し、解説しています。

CONTENTS

How to draw
CHARACTER DESIGN
and
ILLUSTRATIONS

CHAPTER.1

キャラクターデザインの基礎知識

キャラクターとは

ゲームや書籍、テレビなど、私たちは日頃さまざまなメディアでキャラクターを目にする。魅力的なキャラクターを作るために、まずはキャラクターが想像させる情報やどこに特徴が表れるかを知ろう。

キャラクターが想像させるもの

キャラクターには、個性や性格、特技、職業などさまざまな設定があります。多くのキャラクターは説明がなくてもそれらの情報が見た目で想像できるように、特徴的な外見をしています。

特徴が表れる部位や要素

人はキャラクターの特徴を、顔や体、服装、持ち物を見た上でそこから総合的に判断します。優れたキャラクターデザインをするには、それぞれの部位や要素が何を表現するのかを知っておく必要があります。

顔・髪・表情

顔はキャラクターの命とも呼べる重要なパーツです。目の色や髪の色、髪型、表情の組み合わせで、そのキャラクターの年齢、性格、国籍、身分、強さなど多くの要素を表現することができます。

体型・ポーズ・しぐさ

体型は、小さく細身なら幼い子ども、筋肉モリモリなら手強い敵……など年齢や強さを想像させます。ポーズやしぐさにはそのキャラクターの個性や性格が表れます。

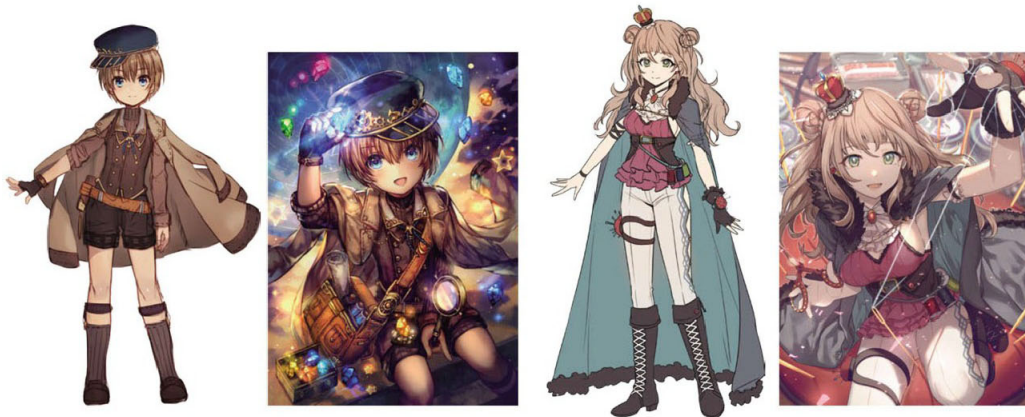
服装・持ち物

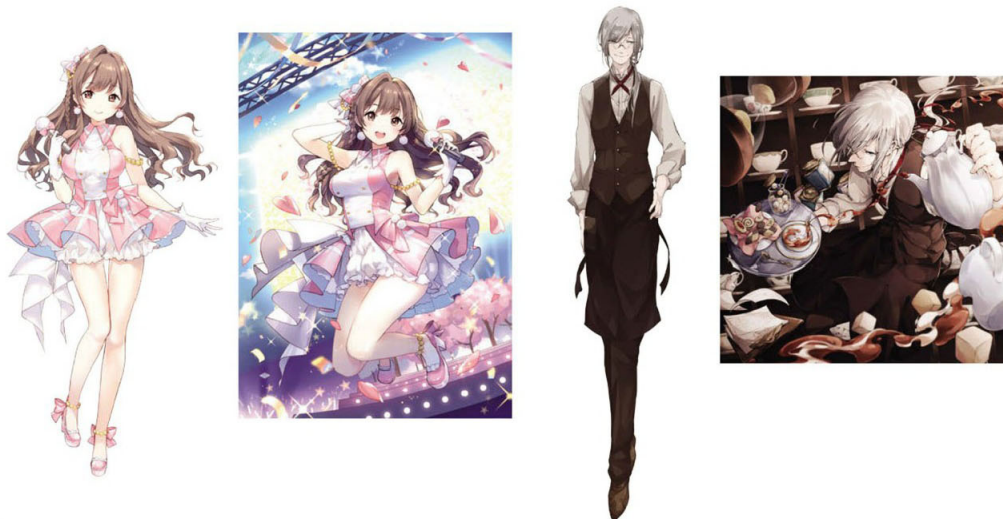
服装や衣装には、そのキャラクターがいる世界の時代や舞台、職業、身分などが反映されます。また、魔法使いなら杖を、ブランド好きならバッグを持たせるなど、持ち物によって役割や特技、趣味、好みなどをわかりやすくすることができます。

キャラクターが活躍するメディア

ゲーム、漫画、ライトノベル、アニメといったメディアでは年々数え切れないほどのキャラクターが生み出されている。まずはキャラクターとキャラクターイラストが活躍するメディアの一例を見てみよう。

スマホゲーム

ソーシャルゲームなどのスマホゲームは、イラストの魅力がその作品の魅力に直結しているものが多く、頻繁にキャラクターが追加、更新されています。イラストが主体であるため、見た目のわかりやすさを重視したデザインが求められます。

キャラクターグッズ

ポスターやドラマCDなどのキャラクターグッズがあります。ゲームやアニメなど原作の設定があるグッズならキャラクターの魅力を前面に出したもの、オリジナル作品であればターゲット層を意識したキャッチーさを重視します。

漫画、ライトノベル

漫画、ライトノベルでは、話を進めていく存在としてキャラクターが必要不可欠です。物語上の役割に沿って生まれるキャラクターですが、読者を惹きつけるためにビジュアルが魅力的であることも重要視されます。

雑誌

キャラクターコンテンツを扱う雑誌では、描き下ろしイラストの表紙やピンナップが掲載されることがあります。雑誌の売りとして告知や宣伝に使われることもあるため、一目で人を惹きつける要素や魅力が盛り込まれています。

キャラクター作りの基本

キャラクターを作るには、どんな人物にしたいかをよく考えて特徴を具体的にすることが重要になる。キャラクターデザインの流れと制作パターンの実例を見て、キャラクター作りの基本を覚えよう。

キャラクターデザインの流れ

大きく分けて、自身のオリジナルでゼロから作るケースと、他者が作った原案や設定に基づいて作るケースの二通りがあります。いずれの場合も、「何を描くか」を考え、ラフを起こすことから始まります。

自身のオリジナル

自分が考えたアイデアに基づいて描くイラストや漫画など、決定権が自分にあり他者の意見や判断が関わらないもの。

描きたい要素をイメージする

自分が描きたい、表現したいと思う要素を考えます。公開して人に見てもらいたいのか、自分が見たいから描くのかなど、目的によって重視するポイントが異なります。

原案や設定がある

他者が考えた原案や設定に基づいて作るもの。ゲームや書籍用の制作依頼、既存作品のメディアミックスから、個人で作るファンアートまで、多種多様なケースがあります。

特徴になる要素を考える

依頼の場合は、依頼した人が何を重視しているかといった意図を汲み取って特徴となる要素を考えます。二次創作の場合は、そのキャラクターの外見的な特徴や性格を考えます。

ラフを起こす

頭の中のイメージを描き起こす、もっとも重要な工程です。実際にラフを起こすことで、足りない要素や改善点などが見えてきます。依頼の場合は依頼者にラフを見せて意図が合っているかを確認し、必要であれば修正します。

ブラッシュアップする

ラフで見つけた改善点や依頼者の意見などを反映して、キャラクターの外見を磨き上げていきます。全体のバランスから細部に至るまで、確認と修正を繰り返して、特徴や魅力が意図する通りに表現できているか念入りにチェックします。

完成

完成したキャラクターを基にしてイラストや漫画などを描いていきます。スマホゲームやピンナップイラストのような一枚絵でオリジナルキャラクターを描く依頼の場合は、一枚絵を描くこと自体がキャラクターデザインを兼ねているケースが大半です。

キャラクターのさまざまな制作パターン

一口にキャラクターデザインと言っても、要素の考え方やラフへの取り組み方は人によって異なります。ここでは、本書で作例を描いたイラストレーターが実践しているいくつかの実例を紹介していきます。

大まかなラフデザインを作る

メモを描くような感覚で思いついた要素をざっくりとしたラフでデザインし、それを見ながら詳細なデザインを考えていきます。

1. 描きたいキャラのイメージを想像する。
2. イメージに合った背格好の素体とポーズのアタリを描いておく。
3. 髪形や服装、小道具のアイデアを膨らませる。
   (2,3はどちらからでも可)
4. 2の素体にメモを描き残していく要領で、
   3で出した要素を身に付けさせる。
5. 4で作成したラフデザインを基に決定稿の
   シルエットを考えて詳細なデザインを作る。
6. シルエットのバランスを見ながら小物を足したり
   引いたりして納得いくまでデザインを詰める。

性格から考える

最初に性格を想像し、そこからキャラクターの外見的な特徴をイメージしていくパターンです。

1. キャラの大まかな性格を考える。
2. 性格に似合いそうな表情や髪型をイメージする。
3. 表情や髪型に合わせたポーズや服装などを考える。

世界観から考える

キャラを取り巻く環境を想像することでキャラが置かれている立場や役割などを連想し、そこから人物像や衣装、持ち物などを導いていきます。

1. キャラがいる世界観を考える
2. その世界でどういう職業や立ち位置にいるかを
   考えてイラストに起こす。
3. 設定やキャラの性格などを考えて固める。
4. そのキャラが着そうな服や持ち物などを考える。

外見を描いてから性格を想像する

外見の印象から性格を考えてキャラクターを掘り下げていきます。性格を先に考えると自分の性格そのままのキャラになる、意外性がなくなるというときにも使えます。

1. 自分が「こんな見た目がいい！」と思う外見をラフで描く
2. 描いたラフから性格を想像する
3. 思いついた性格や設定などを描き加えてキャラ付けしていく。

全体像から描く

「背が高い・低い」、「体はスレンダー・グラマー」というふうに全体のシルエットを最初に考え、そこから各パーツの詳細なデザインを進めていくという手順です。

1. キャラ全体のシルエット(輪郭)を考えて決める。
2. 顔のタイプを決める。
3. 髪型を決める。
4. 最後に細かい服のデザインを決める。

似たキャラの資料を集めて発想する

既にある似たキャラの資料をたくさん集めて、自分が作りたいイメージを固めたり既存のキャラにない要素を考えていくやり方です。

1. 作りたいキャラのイメージに類似した特徴を
   持ち性格がそれぞれ違うキャラを10人以上探す。
2. 探したキャラを参考に性格を決める。
3. キャラの性格にぴったりなポーズ、あるいはシルエットを決める。
4. 表情を決める。
5. 髪型と服装を決める

目からデザインする

目は生身の人間と同じようにキャラクターの第一印象を左右する重要なパーツです。目から、髪、体と広げていくようにデザインしていきます。

1. 目の形を決める
2. 髪型を決める
3. 体型を決める
4. 衣装を決める

その他のワンポイントTIPS

■大事にしたいポイントを強調する

設定の中で自分なりに大事にしたいと思うポイントを見つけ、それを強調したデザインを意識するようにします。

■全体の服装や装飾のテーマを１つか２つ決める

テーマを絞って制作するとデザインがぶれにくくなります。

■テーマからモチーフをイメージして衣装に取り入れる

たとえば「可愛い」がテーマであれば、ハート・ピンク・リボン・フリル等思いついたことをメモしてキャラクターに組み合わせます。

キャラクター設定の膨らませ方

キャラクターをより魅力的にするには、設定を膨らませて特徴を具体的することが重要。さまざまな切り口からアイデアを出して設定を膨らませて、キャラクターの外見や性格を決めるヒントを得よう。

軸となる性格に別の要素を付け加える

最初に、キャラクターの軸となる性格を考えます。その性格を一つの大きな要素として、そこに別の要素を持った細かな性格を付け加えて性格を広げていきます。弱点など正反対の要素を入れてみるのも有効です。もしそのキャラにとってのライバルやヒロインがいるなら、関係性や相手への接し方などを想像し、思いついた要素を足したり引いたりして設定を考えます。

関連する要素を調べて取り入れる

何かの職業に就いているなど役割が決まっているキャラであれば、それに関連するものをネットなどで調べます。わかったことや印象に残ったことを箇条書きでメモに残し、その中から使えそうな要素をキャラのデザインに取り入れていきます。他のキャラとはどのような会話のやりとりをするかなども考え、設定を広げてキャラをより濃くしていきます。

私生活を想像してみる

「寝起きが良い・悪い」、「部屋がきれい・きたない」など、そのキャラが私生活でどういう動きをするかを考えると性格や設定を決めやすくなります。「こうだったら可愛いな」「こんなことを言いそう」など、難しいことを考えずに思いつくままを書きとめて、似合いそうな要素をキャラの外見に描き加えていきます。

自分の好みの要素を入れてみる

特に指定がなければ、性格とビジュアルの両方ともに自分の好みの要素から入れ始めるのも一つの手です。そこから、「このキャラクターを見てほしい」と思うターゲット層の人たちに好まれそうな要素を入れて、次々といろいろな設定を付け加えていきます。

テーマを決める

自分なりに大事にしたいテーマを決め、そのテーマに沿ってイメージを膨らませていきます。依頼でイラストを描くようなはじめから設定がある場合でも同様で、設定から逸脱しないように注意しつつ、頭にぱっとひらめいたものをとにかく一度描いてみながら考えます。

「キャラに動きを出す」をテーマにする

浮遊感がわかるように髪を長くする
服にひらひらしたものを取り入れる

髪や服がひらひらしそうなポーズを取る

容姿の属性を考える

たとえばギャル系、ロリータ服など大まかな外見や全体の色合いをまず想像して、キャラの容姿がどんな属性かを考えます。そこから「これを着るのはどんな性格の子か〜」と考えながら、性格に合った表情や細かいアイテムを足していきます。

ギャル系の服
ピンク色がメイン

明るそう
面倒見がよさそう

得意げな表情をさせる
革製のバッグやスマホを持たせる

イラストには反映されない設定も作ってみる

仮に変身するキャラであれば変身前の姿を想像するなど、最終的なイラストには反映されないであろう設定にも想像を働かせます。「変身後の髪型は変身前より奇抜にしよう」など、実際に描いたり見比べたりすることでアイデアが浮かんできます。

魔法少女を描きたい

変身前の髪型はセミロングの二つ結び

変身後は超ロングのツインテールにする

描きながら想像を広げる

頭であれこれ考えるより手を動かすのが得意なら、先にキャラを描きながら要素を考えていくのも一つの手です。依頼を受けて描く場合でも、設定が決められていないキャラなら描きたい表情を描いてそこから性格を決めたり、服装の指定があればそこから表情を想像するのも有効です。「このポーズをしているときはこういうセリフを話しているかな」など想像しながら描くと楽しくなります。

■A

なんとなく少年を描く

かっちりした服を着せてみる

この装飾や衣服を身に着けるならまじめな性格かも

■B

一枚絵のラフを描く

可愛いポージングをさせる

こういう恰好をする子はあざとい一面がありそう

その他のワンポイントTIPS

■指定の色に似合うようなデザインをする

スマホゲームなどの仕事では、発注書にあらかじめ髪色や目の色が指定されているケースもよくあるので、その色が似合うようなキャラのデザインにすることを重視します。

■作品の世界観でテイストを分ける

ファンタジー系のようなある程度イメージが確立されたジャンルの作品では、奇抜にならない程度のオリジナル要素を入れて平凡なデザインにならないように注意しましょう。反対に日常ものなどは、逆に個性を絞って「本当にいるような子」にすると親近感が湧きやすくなります。

キャラクター表を作る

キャラクター表とは、立ち絵や表情、ポーズ、持ち物、配色といったキャラクターの設定を絵に描き起こしてまとめたもの。ここで挙げた項目に沿ってキャラクター表を作れば、自分だけのキャラクターができあがります。

1.ラフを起こす

考えた要素や設定に基づいてキャラクターの姿を足先まで含めた全身図で描きます。実際に描いて形にすることで、頭の中の想像と違っていた部分や足りないものを洗い出すことができます。描いた絵を見て何が自分のイメージと違うのかを考え、わからないことを調べたり資料を参考にしたりしながら自分が理想とする描きたい形に近づけていきましょう。

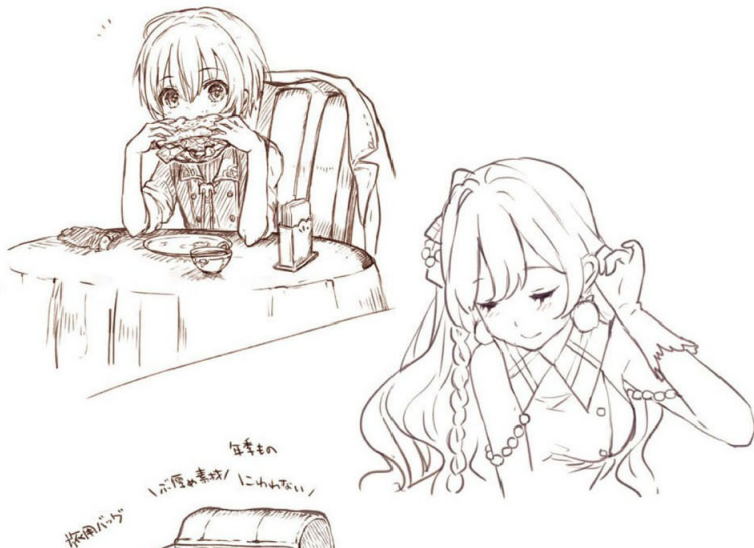
2.キャラクターの配色を決める

配色はキャラクターの印象に大きく影響します。ラフデザインにおおまかに色を塗った下塗りだけのカラーラフでもいいのでキャラクターの配色を決めておくと、特徴がわかりやすくなるだけでなく、カラーイラストを描くときに色のバランスが悪くなるといった失敗を防ぐことができます。

3.表情パターンを作る

外見が固まってきたら、キャラクターの性格に合わせていくつかの表情パターンを描いてみましょう。笑顔や怒り、泣き、驚きといった標準的な表情に限らず、その人物特有の表情を描くのもキャラクターに深みを増す手助けになります。

4.ポーズを描く

何気ないしぐさや決めポーズなど、そのキャラクターらしさが出ると思うポーズを考えて描きます。キャラクターの個性や性格は、表情よりもポーズを描いたほうがよくわかる場合もあります。漫画やライトノベルのような複数のキャラクターが登場する作品なら、他のキャラクターとの関係性を想像して描いてみるのも効果的です。

5.持ち物を描き出す

キャラクターの職業や好きなもの想像して、持ち物や小物などのアイテムを描きます。持ち物を描き出すと、そのキャラクターの目的や役割、趣味嗜好などがはっきりわかるようになります。

年季もの
ぶ厚め素材
旅用バッグ
中のレンズだけ回る
自分専用虫眼鏡

キャラクターイラストの制作手順

現代のキャラクターイラストはデジタルツールによる制作が主流であり、個人差はあれどイラストの制作手順はおおむね共通している。ここでは、標準的なキャラクターイラストを描く手順を紹介していこう。

構図のラフを起こす

絵の設計図となる構図のラフを起こします。キャラクターと伝えたい要素をいかに画面内に収めるかがポイントですが、以下の例のようにメディアによって重視する内容が変わってきます。

スマホゲーム

キャラクターを見せることが第一なので、足まで見える構図で描く。画面内に全身や膝から上が入っている構図が多く、どんなにアップでも最低限ふとももまでは入れるようにする。詳しくはP20へ

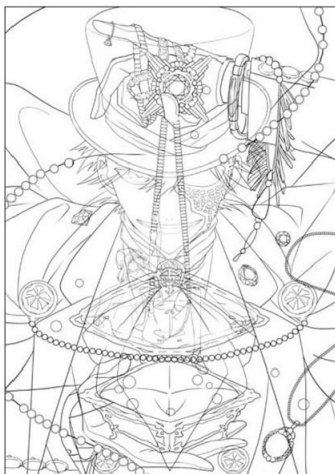
漫画やライトノベル

作品の雰囲気や世界観、テーマを伝えることが主軸になる。迫力を出すためにバストアップにするなど、キャラクターの大小を駆使して演出を重視した構図を作ろう。詳しくはP70へ

下描きして線画を描く

ラフ→下描き→線画の順番で清書していきます。下描きの段階でデッサンを修正し、全体のバランスを整えておきます。線画は仕上がりだけでなく色塗りの効率にも関わる重要な工程なので、ラフや下描きの勢いを意識しながらも丁寧に描いていきましょう。

線画を描くときの注意点

■下描きの線の勢いを大事にする
■線が固くなるのでラフや下描き通りに描こうと意識しすぎない
■色を塗るときの自由度が減るので服のシワを線で細かく描きすぎない
■塗りが大変になるので線と線のすき間を残さないようにする

色の下塗りをする

バケツ塗りでイラスト全体におおまかな色を塗っていきます。色がはみ出してしまう場合は一度戻して線のすき間を埋めてから塗り直しましょう。全体を見ながら配色のバランスを調整していきます。下塗りが終わったら、色を変えたい部分や影で暗くなる部分にグラデーションをかけていきます。

配色のポイント一例

■強い印象を持たせたいメインカラーは多くて3色までにする
■アクセントカラーはメインカラーとコントラストが強い色にする
■同系統の色でまとめる
■服の配色は3～4色でまとめる

影とハイライトを塗って整える

暗くなる部分に影を塗って陰影を表現します。背景があるイラストでは、背景の色も考慮した色を影に乗せます。影を塗り終えたら、光が当たる部分を明るくしたり、目や髪、肌の輪郭などにハイライトを入れてイラスト全体を整えます。

イラストを加工して仕上げる

最後に、イラストの見栄えを上げるためにエフェクトや色調補正といった加工を施して仕上げます。加工はクオリティを左右する重要な工程ですが、多用するとイラストの持ち味を壊してしまうこともあるので、あまり頼りすぎず微調整する程度に留めておくようにしましょう。

配色のポイント一例

■グロー効果を加える
■ぼかしを加える
■テクスチャを貼ってアナログ感を出す
■明るさやコントラストを調整する
■色味を調整する

COLUMN

イラスト制作の豆知識

RGBとCMYK

RGBは色光の三原色（混ぜるほど明度が上がる加法混色）、CMYKは色料の三原色（混ぜるほど明度が下がり黒に近づく減法混色）を用いていて、スマホゲームで多用されるような光のエフェクトはRGBのほうが発色が良くなります。書籍や同人誌のような紙媒体に印刷する場合は、業務用の印刷機はCMYKを使用するのでRGBモードで作った鮮やかな発色は再現されないことがあります。紙に印刷する用途があることが先にわかっているときは、あらかじめCMYKモードでイラストを作ると色味の違いによるトラブルを防ぐことができます。

また、CMYKで印刷する際の注意点として、インクの総量が300%を超える箇所があると印刷時に塗料が多すぎて乾きにくくなり、裏映りの原因となるため印刷NGがでる場合があります。対処方法は多々あるので、自分のイラストに合った方法を探す必要があります。

なお、一般家庭で普及しているインクジェットプリンタは特殊なインクを使用してRGBの色合いで印刷します。自宅のインクジェットプリンタではきれいに見えても、商業誌に印刷されたら色味が変わった……といったことも起こりうるのでカラーモードの設定には注意を払いましょう。

※上の画像はカラーモードの差をわかりやすく見せるために色味を調整しています。実際にはRGB側の画像もCMYKで印刷されています。

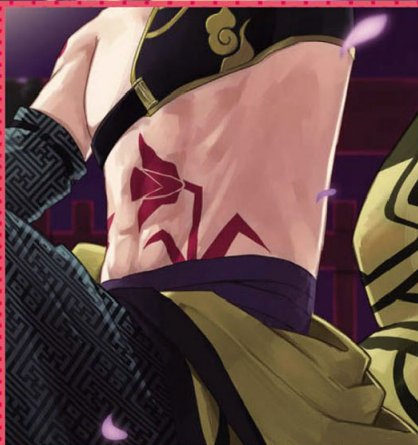
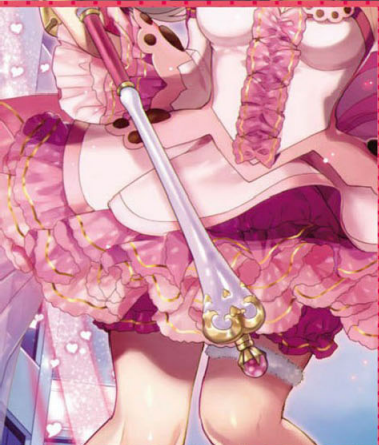
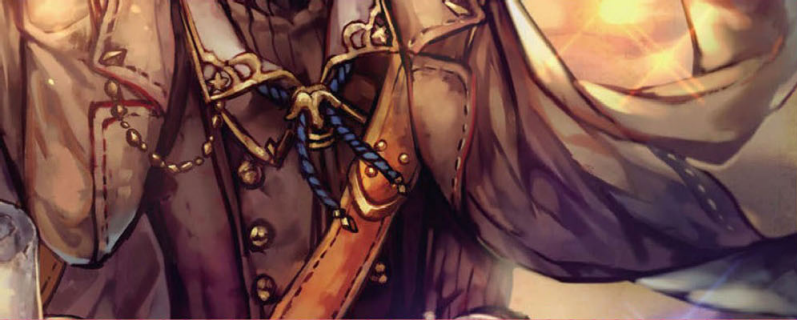
解像度

Web用の解像度72dpiでも十分きれいに見える一般的なスマホやパソコンのモニターに比べて、紙へ印刷する場合はカラーで350dpiと高い解像度が求められます。縦横の幅が同じでも解像度が低いデータは画質が粗くなってしまうため、イラストを描きはじめる最初の設定の時点からサイズと解像度には注意しておく必要があります。ただし、データの解像度が72dpiでも、実際に使用する縦横の幅よりデータの縦横の幅が約5倍以上大きければ、解像度350dpiに変換して画像が縮小されても十分な縦横の幅が確保できるので問題ないこともあります。

使うソフトの注意

Photoshop以外でPSDファイルを作る際の注意点

イラストの納品データ形式としてメジャーなPSDファイルはアドビシステムズの「Adobe Photoshop」で利用される画像ファイル形式で、「CLIP STUDIO PAINT」や「SAI2」など最近のイラストソフトでもほぼ標準で書き出しに対応しています。ただし、レイヤーを利用した補正やエフェクトなどはソフトごとに仕様が違うため、データの作り方によっては「Adobe Photoshop」や他のアドビシステムズ製ソフトで読み込んだ際に正常に効果が反映されない場合もあります。他者に納品して後は任せるような場合だと、相手が気づかずに正常ではない状態のイラストが使用されてしまう可能性も出てくるため注意が必要です。

対処方法としては、レイヤーを統合したデータを渡す、完成見本をpngファイルなどの画像ファイルで書き出して添える、などが挙げられます。依頼主からレイヤーを分けた状態のデータの納品を依頼されている場合は、上記の統合データや見本の画像も一緒に送るとトラブルを防ぎやすくなります。

How to draw
CHARACTER DESIGN
and
ILLUSTRATIONS

CHAPTER.2

スマホゲーム用のキャラクターデザイン

スマホゲームイラストで押さえるポイント

キャラクターのイラストがゲームの魅力に直結するスマホゲームでは、キャラクターの見た目が特に重要視される。ポーズや構図、デザインや画面の使い方など、見栄えを良くするポイントを押さえよう。

描く前の準備をしよう

POINT

■作品の世界観を把握する
■一番重要な外見の特徴を捉える
■必要な資料を集める

スマホゲームのイラストは、原則的にゲームを提供している企業から依頼を受けて描きます。作品の資料に目を通して舞台や時代などの設定をよく把握し、依頼主がどんな外見的要素を一番表現してほしいか、発注された内容から意図を汲み取ります。
作品の世界観によっては、史実の鎧や民族衣装などをモチーフにすることもあります。必要な情報をすぐ探せるように、ネットなり書籍なりあらかじめ資料の当たりをつけておくと作業の効率が上がります。

構図・ポーズを考える

POINT

■全身の体つきが想像できる構図やポーズにする
■目線をプレイヤー（正面）に向ける
■画面に奥行きを出す
■ラフの段階で完成時に入れる要素をすべて描く

キャラクターのイラストそのものがアイコンやユニット（駒）のグラフィックとして使われることが多いので、全身を入れるか、見切れていても体つきが想像できる構図やポーズにする必要があります。目線はプレイヤーに合わせると訴求力が高くなるので、指定がない限り正面に向けます。ラフの段階で一度は依頼主に確認をするので、背景など人物以外の要素もラフで描いておくようにします。

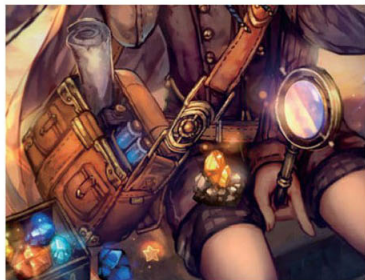
▲平面な印象を避けるために、手を突き出し右手にパースをつけて画面に奥行きを作り立体感を出しています。屈む、フカンの構図にするなども有効です。

▲アオリ、フカンに関わらず目線は正面に向けます。また、体つきがわかるように、ポーズや構図を工夫して最低でも膝下までは画面に入るようにしています。

キャラクターデザインをする

POINT

■持ち物や衣装に職業や役割がわかるモチーフを入れる
■キャラのレアリティを意識する
■女性キャラは肌が露出している箇所を作る
■性格や雰囲気を表情やしぐさで表現する

どんな人物で何が得意かなどが一目でわかるように、武器や小物などの持ち物や衣装にはわかりやすいモチーフを使います。同様に、表情やしぐさ、ポーズなどでキャラクターの性格や雰囲気をわかりやすく表現します。また、大抵のスマホゲームはキャラクターごとにレアリティ（価値の高さ）が設定されているので、レアになるほど特別感を出す、などレアリティに合わせた雰囲気を出すことも重要です。

▲額に生えた角や和の武器である刀を持たせて鬼の雰囲気を出す、冒険家らしく地図のはみ出したバッグや宝石を描くなど、パッと見でどんなキャラかイメージできるモチーフを心がけます。

◀例外ももちろんありますが、スマホゲームの女性キャラは性格に関わらず肌が露出する箇所を作ることが求められる傾向にあります。

「進化イラスト」などのパターンを考える

POINT

■特別感を出す
■画面スペースを埋める
■装飾やエフェクトを増やす
■キャラクターを成長させる

スマホゲームで定番となったキャラクターの進化イラストは、プレイヤーに進化させたい、ほしいと思ってもらえるような特別感や変化が求められます。イラストを豪華にする、キャラの成長を感じさせる、物語が進んでいくなど複数のパターンがあります。

▲あどけない魔法少女（左）が自信に満ちた立派な魔法使いに成長（右）。衣装や杖が変わってエフェクトも増え、「成長」と「豪華さ」の2つを感じさせるイラストになっています。

進化の前後で違いを出す

魔法少女キャラクターイラスト

スマホゲームのキャラクターとして、魔法少女をモチーフにデザインを行った。このキャラクターは、成長することでその姿が変わる。"進化"前後のキャラクターデザインとイラストの作り方を解説していく。

Illustration by ももしき

FINISHED ILLUSTLATION

魔法少女キャラクターの[進化]イラスト

FINISHED ILLUSTLATION

制作POINT

① エフェクトがキャラクターにかぶらないようにする

② “進化”前後の違いを表現する

③ 影色を濃くしてコントラストを強くする

CHARACTER

獣耳の魔法少女

CHARA'S PROCESS 01 衣装デザインのパターンを作る

今回は「魔法少女」というオーダーのため、まずはキャラクターの衣装から考えた。キャラクターのイメージから連想したワードをメモしておき、それらを組み合わせて衣装のパターンを作ろう。

発注時のキャラのイメージ

■リボンやフリル、ハートなどをあしらった可愛い魔法少女
■動物の要素をデザインに組み込む
■魔法を使うための道具を持っている

▼胸元のリボンとスカートの大きなフリルが特徴のデザインです。手足やヘアピンなど、いたるところに猫の要素を散りばめています。

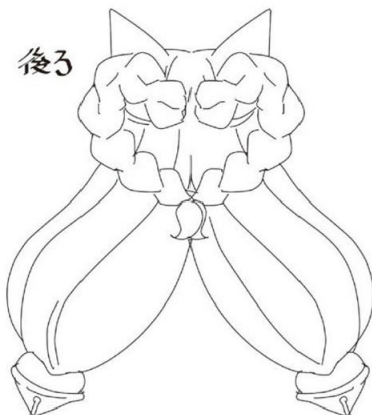
▲デザイン1は、アイドルみたいな衣装で可愛さを重視したパターンです。

▲すそを長くたらしたサーカスやハロウィン風の衣装です。片足だけ履いたタイツで不思議議さを演出しています。

CHARA'S PROCESS 02 衣装と髪型を決める

3パターン作った衣装のそれぞれのパーツを組み合わせてひとつにする。今回は猫とハートをテーマにしてデザインした。髪型はキャラクターを表現する大切なパーツ。悩んだら内面の設定を深めながら考えよう。

STEP2：髪型

▲髪の先端に鈴をつけた、魔法少女らしい特殊な髪型です。現実の髪型をアレンジして考えました。

▲後ろ髪は、三つ編みをハート型に留めてキュートに仕上げています。

STEP1：服装

▲番号はどのデザインを取り入れたかを示しています。デザイン3の猫要素の強いものを多く採用しました。

CHARA'S PROCESS 03 キャラに合った魔法道具を持たせる

キャラクターの外見が決まり、次に使用する魔法の道具を考える。今回は魔法少女らしく魔法のステッキを持たせた。猫の手型のバージョンと、ハート型のクリスタルバージョンに変形する神秘的なものにした。

◀猫の手の形をしたヘアピンが変形してステッキになります。この設定はイラストに表れませんが、考えておくことで表現の幅が広がります。

▲近距離で戦うときは猫の手型を、遠距離から魔法を放つときはハート型のクリスタルバージョンを用いる設定を考えました。

▶衣装や髪型などの設定をふまえて線画を起こします。色が塗りやすいようにしっかり描きましょう。

CHARA'S PROCESS 04 キャラの色のパターンを出す

色の組み合わせを変えて線画を塗り、色のパターンを出していく。色はキャラクターの性格や四大元素などの魔法の属性など、キャラクターに合うものを選ぼう。2～3色にしぼるとまとまりが出せる。

▶ピンクなどの赤系統の色を使い、それに合う色を組み合わせてカラーパターンを作りました。

▼こちらが採用した色になります。ピンクでまとめた非常に可愛いものになりました。

CHARA'S PROCESS 05 特徴的なシルエットに仕上げる

採用したキャラクターの色を基に、レースの模様など細部まで塗る。背中側に長いリボンをつけて、キャラクターのシルエットに特徴を出した。キャラクターが動いたときにおもしろい動きを加えることもできる。

▼ピンクを基調に金色や茶色を差し色に使っています。髪は明るい色にしました。

▲立ち絵の背面です。髪やリボンで隠れる部分も、この段階では描き込んでいます。

▲ピンクから青色のグラデーションになっているシースルーのリボンを追加しました。

MAIN PROCESS 01

イラストイメージから構図を考える

デザインしたキャラクターと、イラストイメージからラフを作成する。ゲームキャラクターなので、戦い方を意識した。キャラクターの性格によってポーズが変わることがあるため、その点にも注意が必要だ。

イラストの発注内容

■可愛い雰囲気を出す
■魔法を使っているシーンを描く
■鮮やかな色づかいにする

▶ハートをテーマにピンクでまとめた、非常に可愛いらしい獣耳の魔法少女のキャラクターに仕上がりました。

▶太陽を背に逆光を浴びた構図です。クールな雰囲気が強まったため不採用にしました。

◀キャラクターの動きが大きく、やんちゃに見えてしまいました。

▶今回採用した構図です。可愛いポーズで衣装も見やすく、キャラクターが映えるものになると考えました。

MAIN PROCESS 02

ラフを描き進めて線画を起こす

ラフを描き進めながら、背景や魔法のエフェクトを乗せて完成をイメージする。背景によって与える印象も変わるので、状況に合うものを選ぼう。線画を起こす際に、キャラクターの位置などを細かく調整しよう。

▲ラフを描き進めて線画の下描きを作成しました。ビル群を背に魔法を放っています。

▲背景のビルを斜めに配置し直したことによって、奥行きのある立体的なイラストになりました。

▲あとから修正しやすいように、なびく髪や武器はレイヤーを分けて描いています。

MAIN PROCESS 03 キャラクターを立体的に塗る

線画にしたキャラクターと背景をベース色で塗っていく。色分けを細かくすると、その後の色の調整がしやすくなる。ベース色より濃い影色や、明るいハイライトを加えてキャラクターを立体的に仕上げていこう。

▲ベースの色で塗ったところです。細かく色分けして塗っていきます。

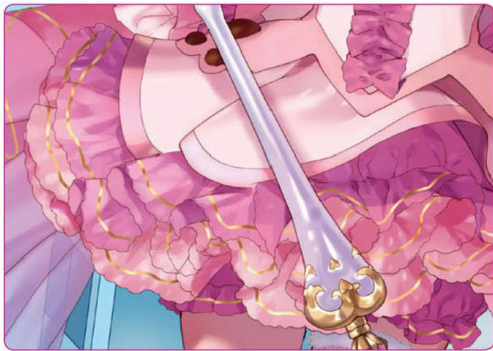
▲影色を追加しただけでも、だいぶ印象が変わって見えます。

▲キャラクターがキラキラ光って見えるように塗り進めていきます。

▶肌をなめらかに描きながら、ヒザの立体感も同時に表現しています。

MAIN PROCESS 04 キャラクターの色に合う背景を描く

衣装やステッキなどの質感を高めて、背景を描き込んでいく。キャラクターに対して背景の色がなじんでいることが大切なので、バランスを見て調整を行う。おくれ毛の追加や主線の色変えなど細部を整えている。

▲ステッキや背中にあるシースルーのリボンが立体的になるように塗り進めます。

▲スカートなどに入った金色のラインの質感を高めています。光の反射の仕方に気をつけましょう。

▲背景を加筆しています。光源を意識して、メリハリの効いた色づかいを心がけましょう。

▶同じビルの壁でも、光の当たり具合によって色が大きく異なります。

MAIN PROCESS 05

魔法のエフェクトを加えて仕上げる

魔法によって生じたエフェクトを加えていく。ステッキの猫の手の部分から魔法を放出しているイメージにした。エフェクトを加えて華やかにしていくと同時に、魔法の輝きを考慮してキャラクターの色を調整する。

▲魔法の流れを描き足しました。ここからさらに、エフェクトを加えていきます。

▲瞳の色が肌の色と近かったので、ピンク色を加えました。

▲ステッキの爪を光らせています。また、テーマであるハートを散りばめました。

▲影部分をより濃い色にして、全体的なコントラストを強めて仕上げました。

DIFF PROCESS 01

進化後のキャラクターをデザインする

育成要素のあるゲームの場合、キャラクターを育てていくことで“進化”して、それにともない見た目が変わることがある。本書では、デザインした魔法少女キャラクターの進化後の姿とイラストの作成も行う。

イラストの発注内容

■進化の前後で差を出す
■より鮮やかに描く
■ハート型クリスタルのステッキを使用する

▲進化後のキャラクターです。羽が生えて衣装も金色になり、可愛さを残しながらきれいで神々しいイメージにしました。

▲キャラクターの成長の度合いを、アクティブになったポーズによって表現しています。

DIFF PROCESS 02 線画を塗ってキャラクターを作り込む

イラストのラフを基にキャラクターの線画を作成する。線画をベース色で塗ったあとは、進化前のときと同様に影色とハイライトを加えて立体的にしていく。色の濃い部分に明るい色を乗せて、ふんわり仕上げよう。

▶金色のベースになる黄色を多く使っています。露出が増えた分、肌色の面積が多くなりました。

▼進化後イラストの線画です。進化前より表情が明るくなっています。

▶ハイライトを明るくすることで、金が持つ光沢が表現されています。

DIFF PROCESS 03 より鮮やかな魔法のエフェクトを追加する

着色したキャラクターに背景を描き加えたあとは、魔法のエフェクトを描き込む。魔法のエフェクトは、キャラクターや衣装が隠れないように配置しよう。キャラクターが鮮やかに浮き上がって見えるようにして完成。

▶ハート型のクリスタルバージョンのステッキから魔法が放たれています。魔法自体の光の他に、ステッキのクリスタル部分も輝いています。

▼今回のイラストでは背景を夜に設定しました。進化前とは時間帯の違いも取り入れています。

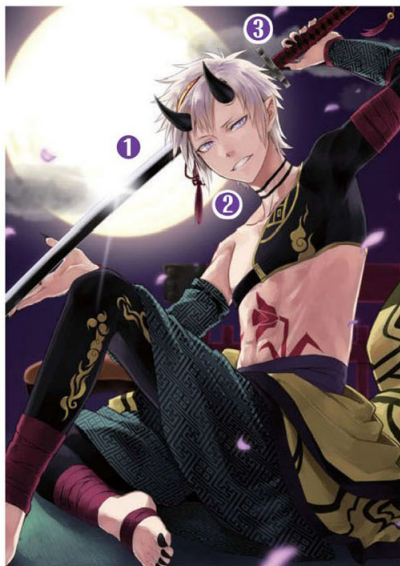
▶魔法のエフェクトが増えてキャラクターに当たる光が多くなったため、キャラクターの輪郭部分が発光しているように色を乗せています。

見る人の目線を引き寄せる

鬼の青年剣士キャラクターイラスト

満月の夜空を背に、挑発的な笑みを浮かべる鬼の青年。スマホゲームの登場キャラクターとして作り上げた手順と、イラストの描き方を解説する。立ち絵から変化してイラストになるプレミア感を描き出そう。

Illustration by 染宮すずめ

FINISHED ILLUSTLATION

制作POINT

① 目線を誘導する構図にする

② 特別な雰囲気を表現する

③ 自分の好きな要素を詰め込む

CHARACTER

2本角の鬼の青年剣士

CHARA'S PROCESS 01

ミニキャラで見せたい情報を整理

キャラクターイメージを基にキャラクターの見た目を作っていく。そのとき、頭身の低いミニキャラでデザインを行う。ミニキャラでデザインを行うことで、キャラクターの見せたい部分を整理することができる。

発注時のキャラのイメージ

■角が生えた鬼のような青年
■切れ長の目をしている
■鬼らしい武器を持っている

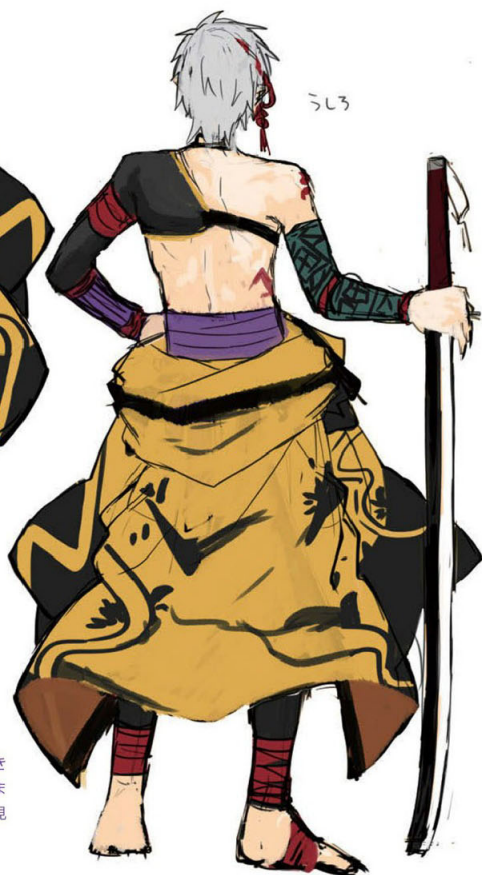
▲大刀をかついでポーズを決めるミニキャラ。デフォルメしていても、キャラクターの特徴を感じさせることが大切です。

◀▲ミニキャラでデザインを行い、そのあとに頭身を伸ばします。シルエットでキャラクターがわかるようにしましょう。

◀▲いろいろな顔つきをラフで描いています。かっこいいキャラクターも、意外性のあるギャグ顔などをすると可愛く感じさせられます。

CHARA'S PROCESS 02 ミニキャラの頭身を伸ばす

ミニキャラから作ったキャラクターの頭身を伸ばすようにして立ち絵を起こす。ミニキャラでデザインを行わなかった目の色や爪の形、持っている武器などの細部についても決め込んで、全体の色を塗る。

◀▲目や爪などの小さな部分は、拡大して細部がわかるように描いておきます。爪と角は黒くしています。

▲服装や体の模様なども、ラフの段階で考えます。好きな色である赤を、所々に入れています。

▶武器として刀、中でも好きな大きな刀を持たせています。好きなものをたくさん見つけておくと役立ちます。

CHARA'S PROCESS 03

表情パターンを作って性格を考える

キャラクターの見た目ができたので、次に性格を考える。性格から作る場合は、その性格どおりの外見にならないように注意する。私生活の動きを考えると意外性のある性格が思いつく場合があるのでオススメ。

▶▲喜怒哀楽の各表情です。「楽」では目を見開いた恐ろしい雰囲気で鬼らしくしています。

▶武器として持っている刀。怪力の鬼らしく刀身の長い大刀です。

◀思わずしてしまうクセがあると、キャラクターの人となりを表現しやすくなります。

◀額当てのような頭飾り。身につけるときは頭の斜めにつけて、耳の後ろでしばって留めています。

CHARA'S PROCESS 04 線を整えてキャラクター設定を深める

立ち絵の線を整えて線画を起こす。ラフのときと線画のときの線の太さが違う場合は、仕上がりに対して違和感が生じる場合があるので、ラフの印象をそのまま線画に反映できるように気をつけて描いていく。

STEP1：顔立ち

◀切れ長の鋭い目つきをしています。額には角が2本生えており、耳はとがっています。

STEP2：髪型

◀ツンツンしたショートヘアです。前から見ても後ろから見ても、頭飾りの留めひもが見えます。

STEP3：服装

▲和装を着くずした格好なので、布の重なりなどに注意しましょう。服や体の模様は色塗りで描いていくため、線画では模様を描いていません。

CHARA'S PROCESS 05

色を塗ってキャラクターを仕上げる

キャラクター立ち絵の線画に色を塗っていく。服や体の模様もこの段階で描き込む。模様は曲面に描くので、その見え方に注意。影色などを入れないベタ塗りでも、キャラクターのイメージがつかめるようにしよう。

◀キャラクターデザイン完成です。乱雑な印象にならないように色数をしぼったり、相性のいい色を組み合わせたりしています。

▶和風なイメージだったので、彩度が低めの色を使っています。

MAIN PROCESS 01 ラフのパターンを起こす

キャラクターのポーズと構図を考える。選択肢がほぼ無限にあって悩む作業なので、しっくりくるポーズと構図を見つけるまで試行錯誤することが大切。今回はかっこよく、かつ美しく見える構図を選んだ。

イラストの発注内容

- ■キャラクターのかっこよさを描く
- ■目を引く構図にする
- ■立ち絵がイラストになる特別さを出す

▶鬼や刀の和のイメージに、銀髪が特徴的な鬼の青年。1本角の頭領格ではなく、2本角の平均的な鬼にしています。

▲刀を持ってポーズを決めたキャラクターを、少し見上げるようにとらえています。今回はこの構図を採用しました。

▶ミニキャラで描いた刀をかついだポーズに近い構図です。やんちゃな雰囲気が出ています。

MAIN PROCESS 02 ラフを描き進めて線画を起こす

採用したラフを描き進める。アタリとして入れていた服など、身につけているものを描き込む。一通り描き込んだところで線画にする。立ち絵のときと同様に、ラフの勢いを失わないように気をつけよう。

▲線画段階で残さない線であっても、完成後をイメージするためにラフのときには描き込んでいます。

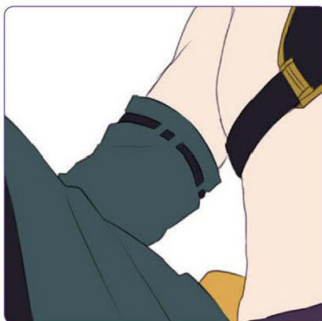
◀アタリの線を消しながら、描き進めます。

▼ラフより細い線で線画にしています。印象が変わらないように注意。

▲線画にする段階で、挑発するような表情に変えています。

MAIN PROCESS 03 下塗りして世界観に合った背景を描く

線画を色分けするように下塗りしていく。服や体の模様は後の工程で描くので、現段階では描き込まない。また、背景はうっすらと雲が浮かんだ満月の夜空に設定して、和風なきらびやかさを演出した。

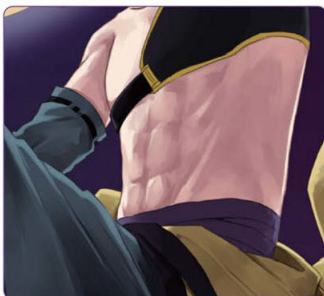
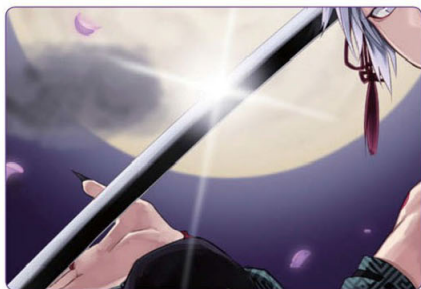
▲キャラクターを下塗りしたところです。細部はあとから塗れるので、大まかに仕分けて塗っています。

◀袖のひもなど、線が分けられている部分は色分けを行います。

▲ひじ掛けなどの小物は、作品世界の設定に合うものを使用しましょう。

▶背景に満月の夜空と、ひじ掛けを追加しています。床は畳などが敷いてあるイメージです。

MAIN PROCESS 04 人物と背景を細部まで塗り込む

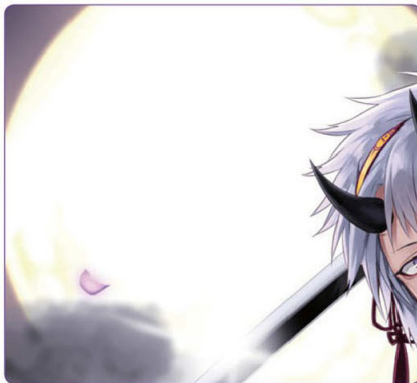
キャラクターと背景の下塗りが終わったので、細部を塗り込んでいく作業となる。線画で描き込まなかった体の凹凸などを塗りで表現していこう。月の明るさを強めたので、光源を意識した影や光の反射を描いていく。

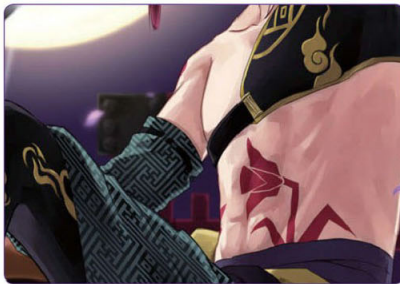
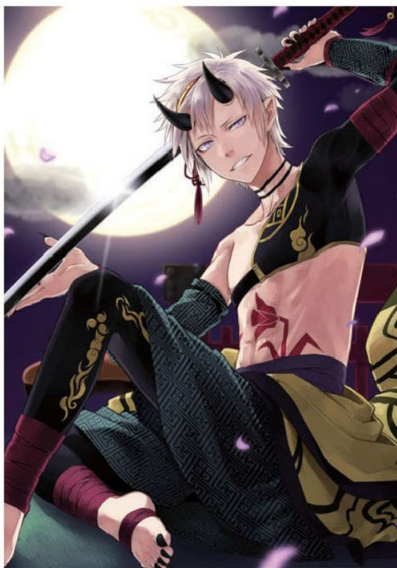
▲キャラクターを塗り込んでいます。まだ服や体の模様を描いていませんが、シワなどの立体感は表現しています。

◀腹筋やわきの立体感を色の塗りによって表現しています。

▲花びらを散らせることで、情緒的な雰囲気になるようにしました。

▶服や体の模様に加えて、満月についてもクレーターなどの模様を描き入れています。

MAIN PROCESS 05 全体の色を調整して見た目の印象を強める

一通り塗り込みが終わり、残るは一目見たときの印象を強めるための、全体的な色の調整を行う。満月の光とキャラクターがより鮮やかになるように効果を加えた。キャラクターの背後に柵を追加して完成。

▲キャラクターと背景にグロー効果をかけて、より際立たせています。

▲満月を光り輝かせて、キャラクターとのコントラストを強めます。

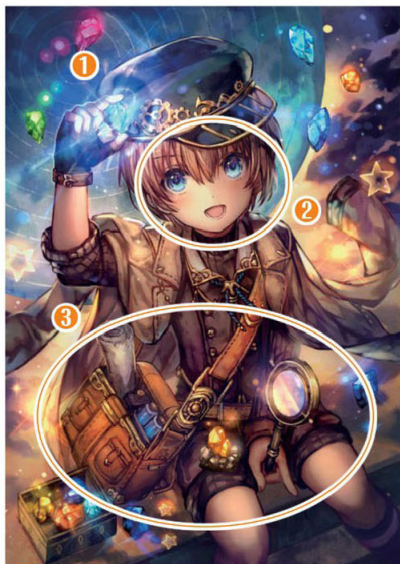
▼さらに調整を加えて赤みを抑えています。キャラクターの背後に柵を足して完成です。

▶キャラクターの前後にあるものはぼやけさせましょう。

第一印象でキャラの性格を伝える

冒険家の少年キャラクターイラスト

スマホゲームのイラストは、発色のいいRGBカラーのスマホのディスプレイを活かした明るく派手な色合いのものが多い。設定上は落ち着いた色合いのキャラクターデザインでも明るく仕上げる工夫の仕方を覚えよう。

Illustration by しがらき

FINISHED ILLUSTLATION

制作POINT

① 光のエフェクトで画面を明るくする

② キャラの性格が伝わる表情にする

③ 職業がわかる持ち物を持たせる

CHARACTER

神秘的な世界を駆ける冒険家の少年

CHARA'S PROCESS 01

少年らしいラフデザインを起こす

イラストが主体となるスマホゲームにおいて、プレイヤーから見たキャラの印象は外見から読み取れる情報で判断される。発注内容を基に、プレイヤーがどう感じるかを考えながらラフデザインを起こしていく。

発注時のキャラのイメージ

■ファンタジー要素ありのスチームパンクな世界
■トレジャーハンターを生業とする冒険家の少年
■ヴィクトリア風のかっちりした服装
■少年らしい脚のラインが見える服装

◀細かい性格の指定がなかったので、「人見知りせず考えもしっかりしているが少し抜けているところもある」というキャラクター像をイメージしました。

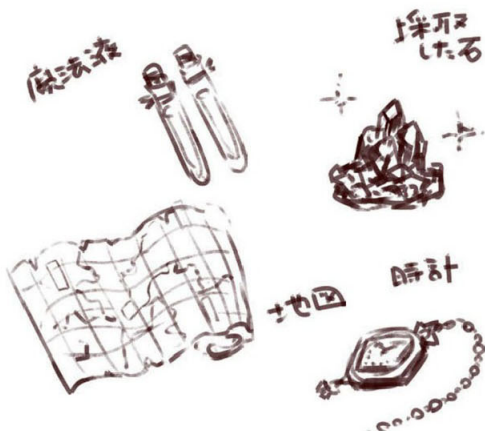
▲脚のラインが見える服、という要望をいただいていたので、軽々と動き回る可愛らしい見た目を意識しています。

◀▲基本の性格が明るく朗らかなイメージだったので、怒りや驚きなどそれ以外の大きく心の動きがあったときに見られるであろう表情パターンを描きました。

◀▲「子供らしさはあるが、大人っぽい性格」というイメージで、素直に微笑んだり泣きそうになったりと、表情に子供らしい一面も加えるように意識しました。

CHARA'S PROCESS 02 ポーズや小物を描いて設定を広げる

一枚絵を描いたときキャラクターの性格と職業が一目でわかるようにするために、キャラクターの性格がよく出ているポーズや持ち物を考える。思いついたことをメモするようにラフで描きながら設定を広げていく。

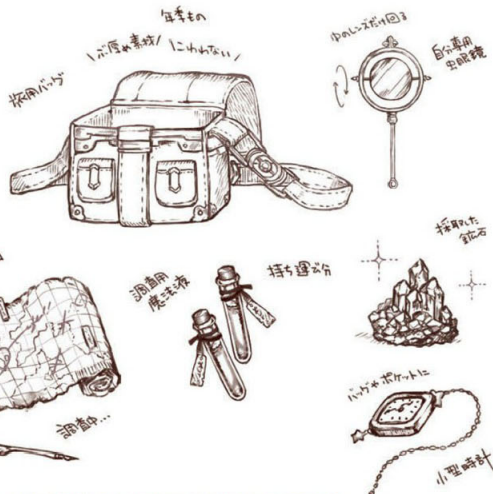
◀光る蝶々を虫眼鏡で覗いている姿です。お宝なら何でも探すキャラだと思い、お宝探しらしいポージングを意識しました。

▲バッグに必ず入っている持ち物で、調査用魔法液、採取した鉱石、お宝の地図、小型時計です。小型時計だけはもらいものなので少しお洒落、ということにしました。

▶▼必須のバッグと虫眼鏡。各地を動き回るので飾り気の強いものは持っておらず、バッグも実用性重視というイメージです。

▲「少し抜けているところ」を表現したくてご飯のシーンを描きました。周りを気にしない、一人ご飯でも全然平気、立ち寄ったお店で食事中に知り合いに声をかけられて口に含んだままどうしたらいいか迷ってる……などいろいろと思い浮かべました。

CHARA'S PROCESS 03 細部のデザインを決めて清書する

ラフだった細部のデザインを清書しながら固めていく。衣装や持ち物を具体的に描くために調べたり考えたりすることで、キャラの性格や特技、設定が深まっていき、魅力を引き出すポイントが掴めるようになる。

◀ラフを基に帽子の大きさやスタイルを調整しながら清書していきます。衣装デザインは、「現実でも作れそうな布製、金属の装飾」のテーマにしました。デフォルメ化もしやすそうな、見て性格が伝わるキャラクターデザインを意識しています。

▲いろいろな物が入るバッグは分厚い素材だろうな、旅の間に食べ物や地図にお宝が増えたり減ったりするんだろうな……など想像を膨らませながら小物を描いていくと設定が広がります。

▶コートをマントのようにたなびかせて、派手な装飾はなくともファンタジーな雰囲気が出るようにしました。

▲動き回るので体に対してご飯の量が多め、でも口は小さいので食べるのに時間がかかる、などイメージしながらご飯を大きく描いています。

CHARA'S PROCESS 04 表情パターン・配色を固める

立ち絵に着色してキャラの配色を決める作業では、まず何の色を基調にするかを考え、決めた色の系統色に沿って全体をまとめていく。表情パターンのラフも清書し、キャラの性格を固めておくようにする。

▲喜びは大人びた雰囲気を、驚きは年相応の子どもらしさを意識しています。ラフを描き進めて表情を具体的にするほど、細かいニュアンスも自分の中で明確になっていきます。

▼一枚絵だけならキャラの第一印象から外れた表情が起用されることはまずありませんが、最近のスマホゲームでは会話パートがあり、表情パターンが必要なものもあります。キャラの性格を掴むことも兼ねて、怒り、悲しみなど基本的な表情を作っておくと役に立ちます。

STEP1：髪・顔立ち

◀髪を含め全体を茶色基調の色でまとめ、帽子や紐は深いビリジアン、目は青色にしました。ボタンやベストの装飾には金色を入れています。

STEP2：服装

▶コートも茶色系ですが、裾や袖は濃い色にするなど明暗で差をつけています。背面は紐や金属の色をアクセントにしました。

MAIN PROCESS 01 キャラのイメージから構図を考える

作り上げたキャラクターの外見と性格設定をベースに一枚絵を描いていこう。一枚のイラストとして見ごたえのある魅力と、プレイヤーに伝えるべき情報を両立させた構図をラフで描きながら考える。

イラストの発注内容

■明るくて鮮やかな色合い
■キャラクター性が出ている小物を持っている
■少年の職業が一目でわかる

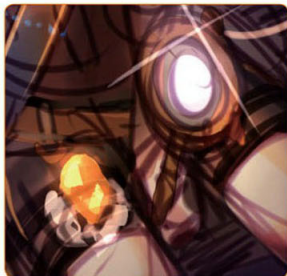
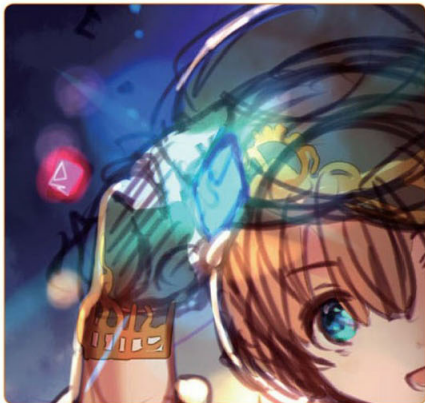
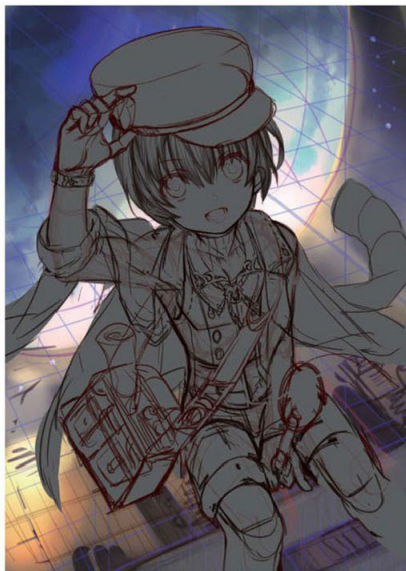
◀キャラクターデザインを軸に、「一枚絵として鑑賞できる絵」であることと、「職業」と「少年の可愛らしさ」の2点が第一印象でわかる構図を考えます。

▲トレジャーハンター、または鉱石（お宝）集めが好きなキャラクター性がわかるよう、手に鉱石と虫眼鏡を持たせました。足を閉じたポーズで、可愛らしさを前に出したパターンです。

▼左のラフと同じ方向性で、アングルを遊んでフカンの構図にしました。鉱石を前に出して、綺麗な印象を出しやすくしたパターンです。

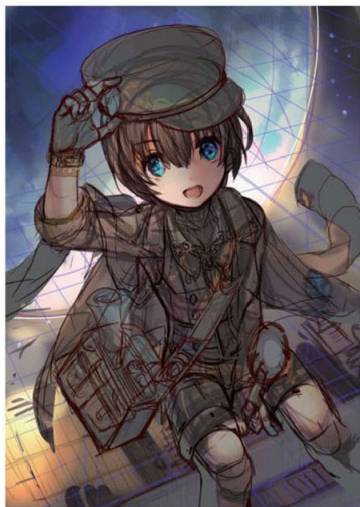
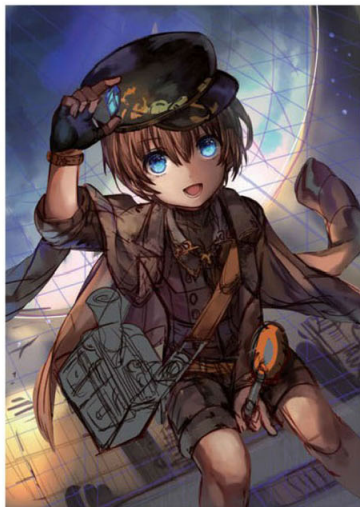
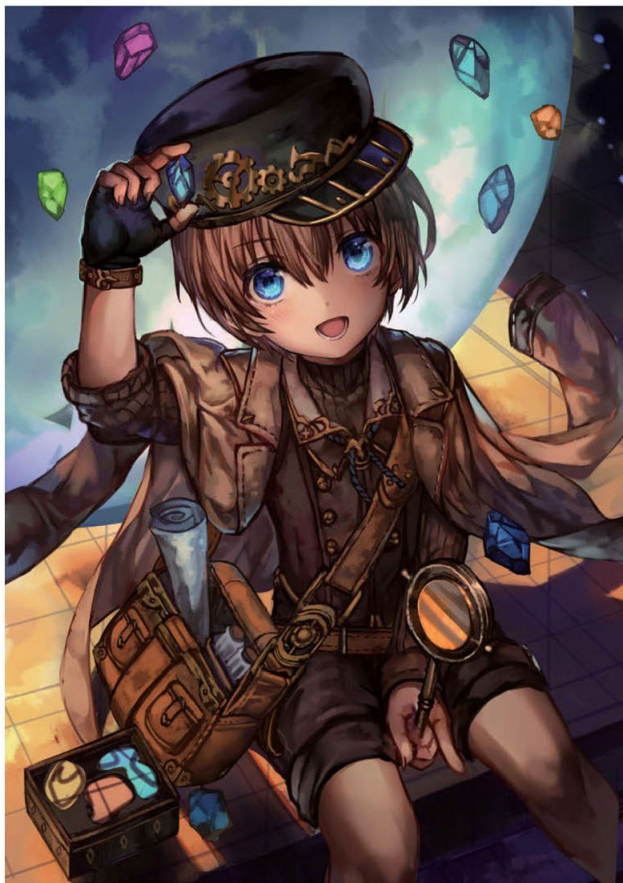
MAIN PROCESS 02 カラーラフを作り、線画を整える

構図のイメージが固まったらラフに着色して仕上がりを想定したカラーラフを作る。ここでは厚塗りで塗っていくため、塗りの色分けのベースとなる線画を、ラフの線を整えながら描いていく。

▲発注内容の「明るくて鮮やかな色合い」の設計図となるカラーラフを作ります。スチームパンク系の服は彩度が低めの色合いになるので、小物の鉱石など周りの要素を使って明るい画面にすることにしました。

◀▼画面の下側が暗くなりすぎないように、鉱石や虫眼鏡など光る要素を置いて明るさのバランスを取っています。

▲鉱石の鮮やかさやカラフルさが際立つように、背景に明度の低い色を置くなど暗めの場面を設定し、「人物と光と鉱石」という構図になるように色を置きました。

▲ラフでは大ざっぱになっている線を清書に向けて整えていきます。後で厚塗りする際に修正はできますが、色を置くのはこの線が目印になるので、各パーツが分かる程度には整えます。

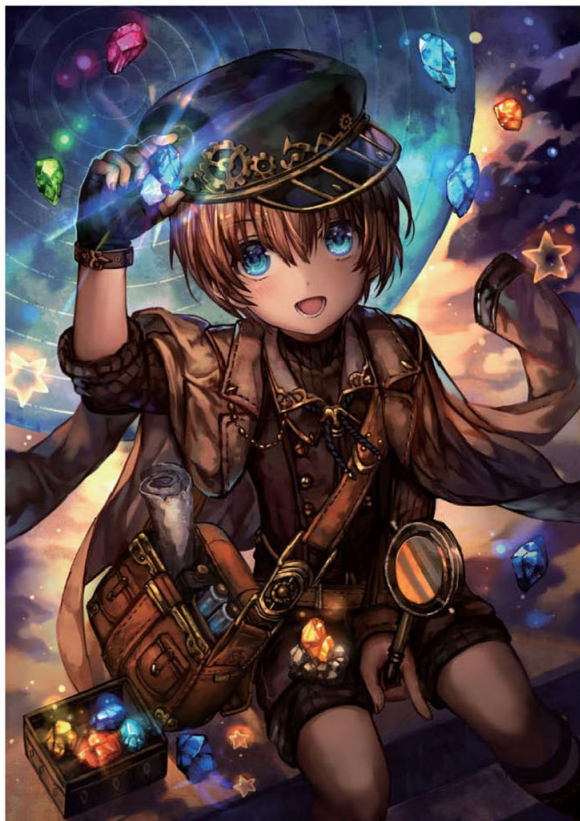
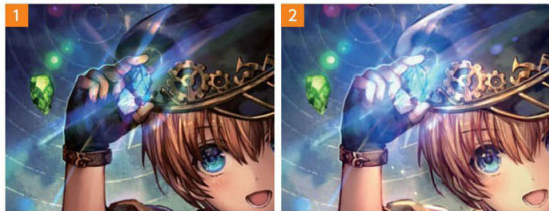
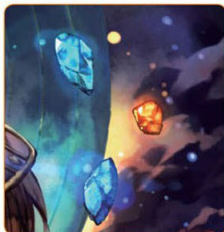
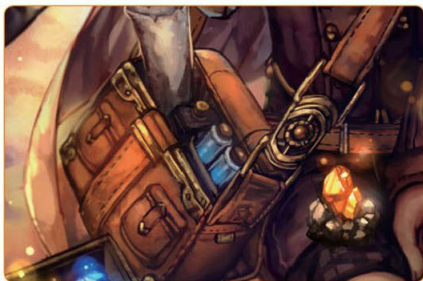
MAIN PROCESS 03

厚塗りで塗りながら形を整える

線画の上にカラーラフで作った色を塗り重ねる。全体のバランスを確認しながら厚塗りで立体感を出すように塗り進めていき、各パーツの形を微調整しながら細部のディテールを仕上げていく。

▲カラーラフで置いた色を持ってくるために、線画の上にカラーラフのレイヤーを乗せて色を引っ張りながら線画に沿って色分けをしていきます。

▲ラフの色味を潰さないように意識しつつ塗り進めていきます。帽子や目の角度、足などの各パーツも微調整しています。

▲右腕や胴、下半身などパーツごとの形を整えながら塗り進めます。全体の仕上げに向けて、各部の色もほぼ決まりました。

▲帽子にはスチームパンクのイメージから歯車などの意匠を金属の質感であしらいました。

MAIN PROCESS 04 全体を調整後、色味を明るくして仕上げる

キャラの周りの鉱石、小物、背景などを塗り進め、全体を調整して仕上げの工程に入る。鉱石などの光る要素にエフェクトを加えて発光させ、最後にイラスト全体の色味を調整して明るい画面に仕上げていく。

▲構図に対して顔の角度を大きく調整し、背景などを描き加えました。全体の構図は変わりませんが、背景の描写が加わったことで雰囲気が大きく変わりました。

▲右手にかざしたメインの鉱石には、強い光条のエフェクトを覆い焼き（リニア）モードのレイヤーで加えます。光条は色がグラデーション状で光に強弱があると自然に見えます。最後の明るさ調整でもさらに輝くようにしました。

◀▲衣装やバッグの金属類にハイライトを加えて光沢感を出します。鉱石は覆い焼き（リニア）モードのレイヤーを重ねて光を加えています。

▼スマホの画面や印刷時の発色を考え、全体の色味を明るめに調整します。足元を暗くして画面を引き締めつつ、瞳や細部を描き加えて光のエフェクトを追加して仕上げました。

光と影を特徴的に使う

裁縫師の女性キャラクターイラスト

スマホゲームのキャラクターとして、裁縫道具を使って戦う女性キャラクターをデザインした。見た目とは異なる性格を持ったキャラクターを作るときのポイントや、スマホゲームのイラストを描く手順を解説する。

Illustration by トマリ

FINISHED ILLUSTLATION

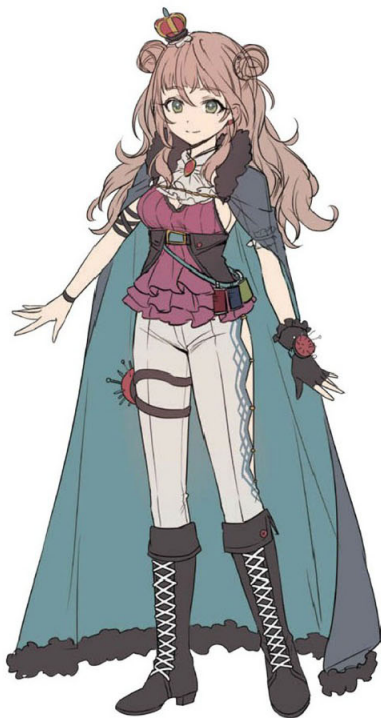
制作POINT

① 外縁の枠やアイコンの位置を確認する

② キャラクターの独自性を
ひとつ以上盛り込む

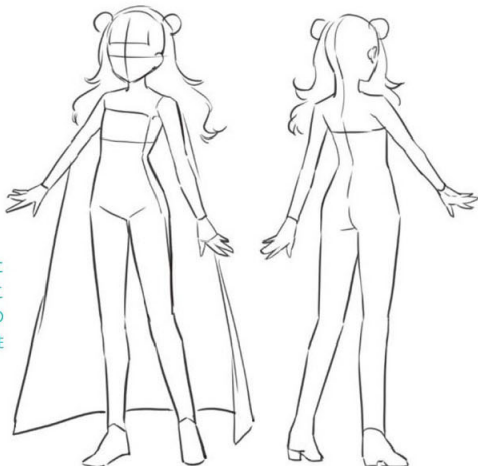
③ 目や髪で内面を表現する

④ 女性キャラは露出を意識する

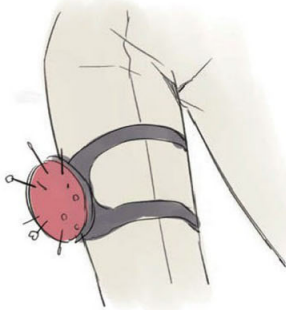
CHARACTER
裁縫道具を操って戦う女性

CHARA'S PROCESS 01 個性のあるシルエットを考える

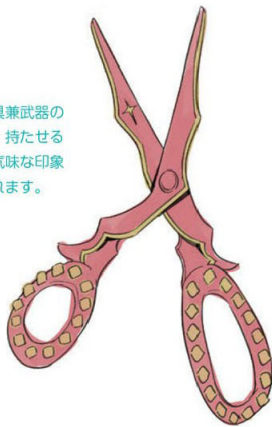
キャラクターイメージから想像した要素やパーツを形にしていき、それらのパーツを組み合わせてキャラクターのシルエットを描く。シルエットの段階で個性を出そう。個性は髪型や身につけたもので表現できる。

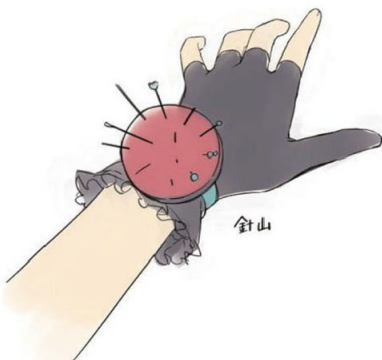
発注時のキャラのイメージ

- ■10代後半の女性
- ■可愛い見た目に反して、性格は残虐
- ■かっちりした服装に身を包む
- ■戦える道具を持たせる

▶体全体のシルエットに注意してデザインを起こします。キャラクターの独自性を盛り込んで個性を出しましょう。

▲毛糸玉をイメージしたお団子をつけた髪型をしています。

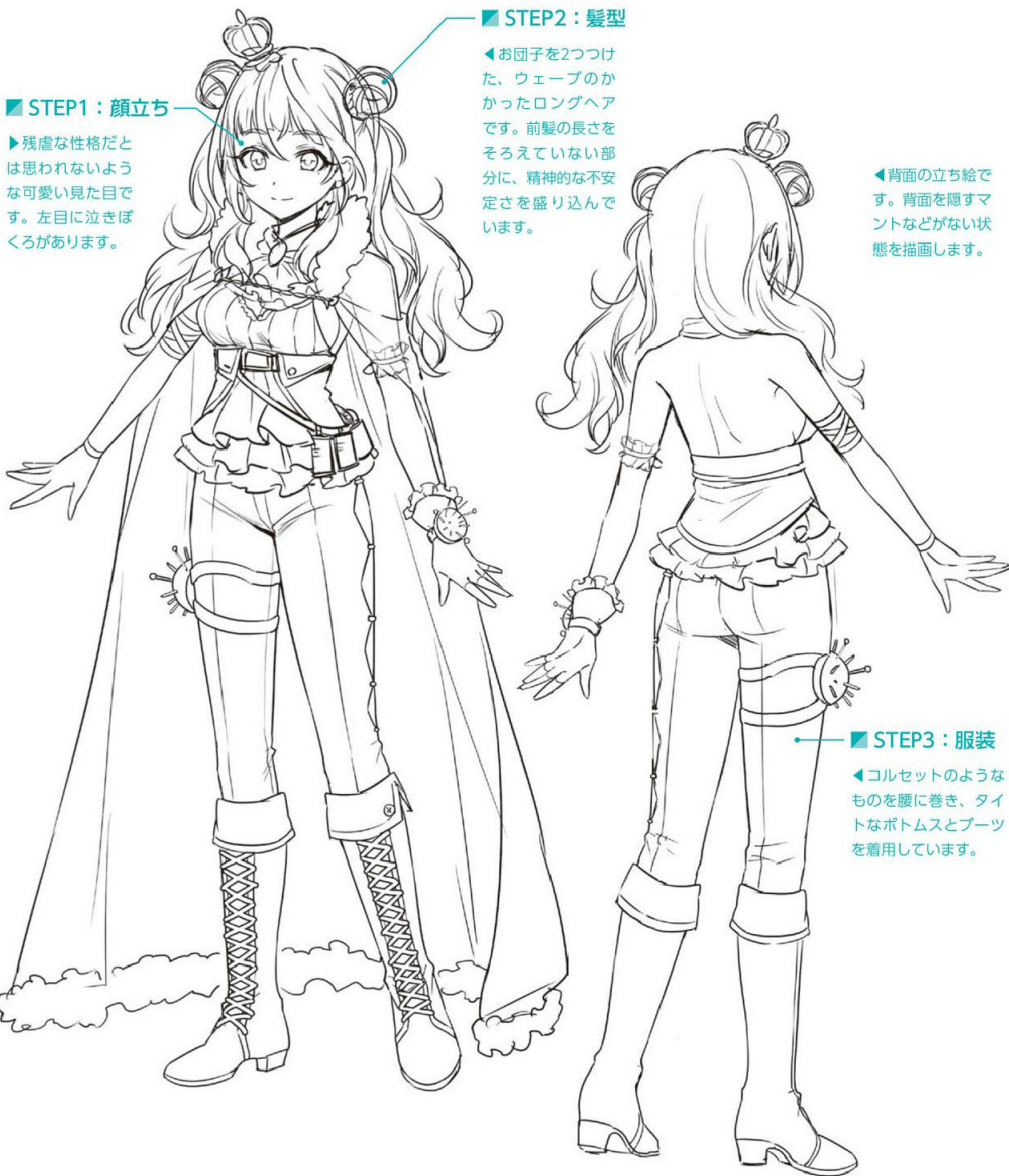
▼▶すぐに針をあつかえるように、左手首と右脚の大腿部に針山をつけています。

▶裁縫道具兼武器のハサミは、持たせることで不気味な印象を与えられます。

針山

ボタンピアス

▲ボタン型のピアス。細かい部分にもキャラクターの特徴を入れて統一感を出しましょう。

▶糸は、輪のついた糸巻きを体に吊るして、そこから使用します。

CHARA'S PROCESS 02 ラフデザインを線画にする

キャラクターを構成する要素を形にしたところで、顔立ちや髪型、大まかな服装を考える。その後、細かい服装を決め込んで線画にする。線画にして印象や勢いを失わないように気をつけよう。

CHARA'S PROCESS 03

表情パターンによって内面を深める

キャラクターの外見が決まったので、次はキャラクターの性格を考える。それぞれの感情に合う表情を描いてみよう。いろいろな方向から描いて、デザインが破綻していないか確認してみるのも大切だ。

▲喜びの表情。目を閉じ口角を上げて、首を少しかしげています。

▲こらえきれずポロポロと涙がこぼれた悲しみの表情です。

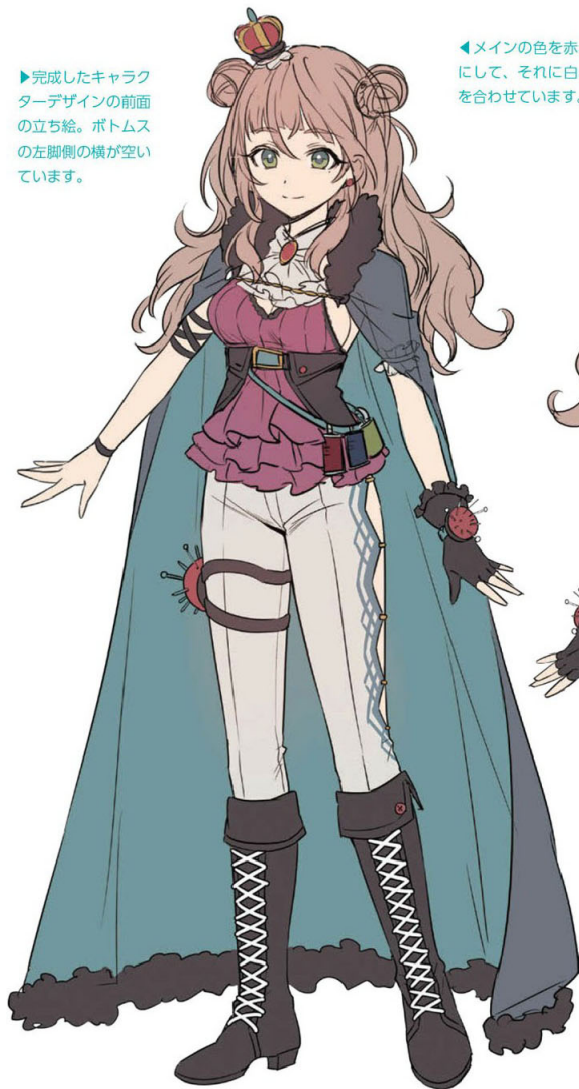
▲振り向きの姿勢で驚いた顔をしています。状況に合うようにキャラクターを動かしましょう。

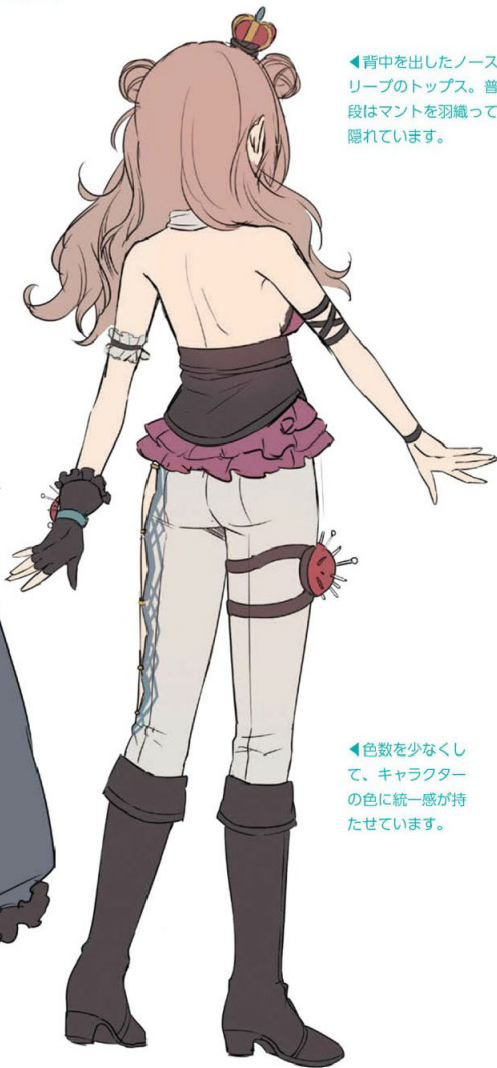
▲アゴを上げ、見下ろすような視線を向けています。怒りには人の内面がよく表れます。

CHARA'S PROCESS 04

色を塗って仕上げる

キャラクターの立ち絵に色を塗って仕上げる。使う色数を増やしすぎて散らかった印象を与えないように、統一感のある色合いにしよう。色を塗ると印象が変わることが多いので、試行錯誤するのも重要になる。

▶完成したキャラクターデザインの前面の立ち絵。ボトムスの左脚側の横が空いています。

◀メインの色を赤と緑にして、それに白と黒を合わせています。

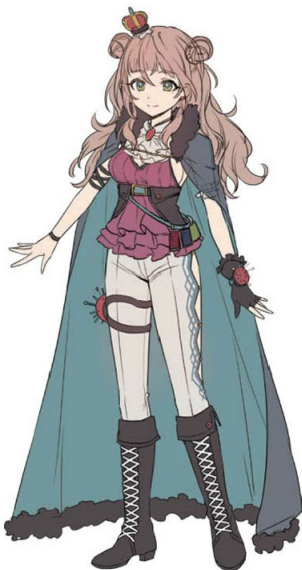
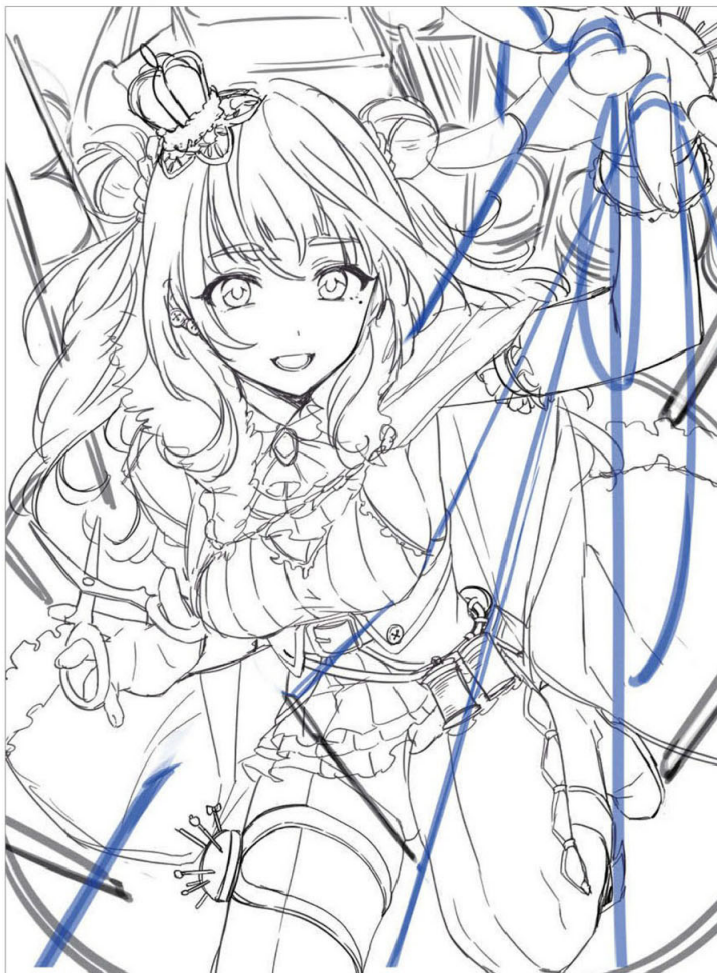
◀背中を出したノースリーブのトップス。普段はマントを羽織って隠れています。

◀色数を少なくして、キャラクターの色に統一感が持たせています。

MAIN PROCESS 01

イラストイメージからラフを起こす

前工程でデザインしたキャラクターを用いて、イラストイメージに合うラフを制作する。スマホゲームに使用するイラストということで、外縁部に枠やアイコンが入るかどうかを最初に確認しよう。

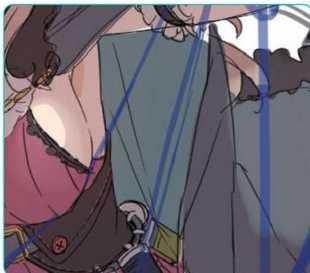
イラストの発注内容

■可愛く華やかなテイストを出す
■残虐な性格を反映してダークさを表現する
■笑顔で襲いかかっているイメージ

▲裁縫道具を操る女性キャラクター。実は怖い性格をしています。

▶糸を手繰った左手に、ハサミを持った右手。妖しい雰囲気が出ています。

MAIN PROCESS 02

ラフに色を塗り線画を起こす

ラフのキャラクター部分に色を塗って完成後のイメージを深める。イメージが固まったところで、線画を起こしていく。下描き時の勢いやイメージを損なうことなく引きつげるよう、特に顔まわりは注意しよう。

▲ラフのキャラクターに色を塗っています。背景は裁縫箱の中のイメージです。

◀糸の通り道にアタリを描いておきます。

▲線の勢いは、線の強弱に表れます。メリハリを出しましょう。

▶キャラクター部分の線画です。髪の流れや服のシワ、レースの立体感などもしっかり描き込みます。

MAIN PROCESS 03

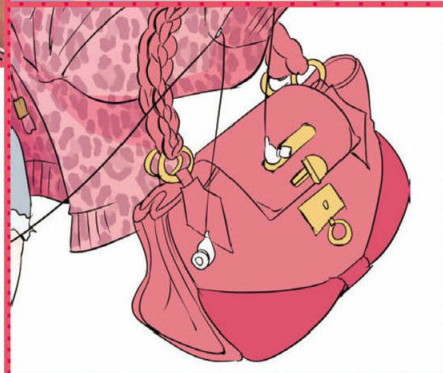
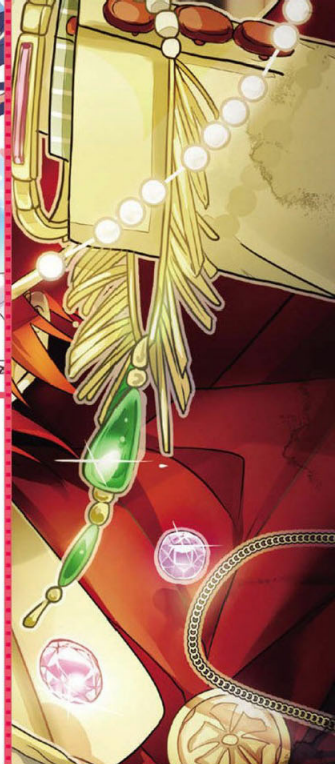
背景を加えて全体の色を調整する

キャラクターの色を塗ったあとは、キャラクターより後ろにある背景をぼかしたように描いていく。糸がちゃんと見えるように、明るく目立たせる。全体の色の調整や、効果を乗せて鮮やかにして完成だ。

◀少し影のあるキャラクター設定なので、影の範囲を広くして、目にも影を落としています。

▲ボビンや針など、裁縫箱に入っている道具を背景にしています。

▼照り返しのような発光や、画面全体に舞う輝きによってキャラクターの怪しげな雰囲気が出ています。

▶エフェクトはキャラクターの顔には乗せないで、体の周りに散らせましょう。

How to draw
CHARACTER DESIGN
and
ILLUSTRATIONS

CHAPTER.3

イラスト用のキャラクターデザイン

キャラクターイラストで押さえるポイント

本の表紙や商品のジャケットイラストをはじめ、商業メディアでもキャラクターを用いたイラストの需要は高い。主要なメディアを例に、イラストを描く上で押さえておきたいポイントを紹介していこう。

キャラクターイラストを作るには

POINT

■構図のパターンを考える
■作品のテーマや訴求したい要素を盛り込む
■引きになる要素を前面に出す

本や商品の顔となるイラストでは、その作品のテーマやターゲットに一番訴えたい要素を盛り込みます。依頼を受けて描く場合は相手の意向もあるので、ラフで複数の構図パターンを作って比べられるようにすると発注元とのイメージのすり合わせがスムーズになります。

◀ポーズや体型、カメラの角度、背景に入る要素がなんとなくわかる程度のラフでいいので複数のパターンを作ると、考えがまとまりやすくなります。

▶宝石、怪盗といった作品のテーマを盛り込んだり、おしゃれな服を着た女の子を前面に出して引きを作るなど、一枚の絵の中にさまざまな工夫を凝らします。

構図・ポーズを考える

POINT

■視線を読者に向ける
■画面内に動きを出す
■状況をわかりやすくシンプルにまとめる

▶視線を合わせるだけでなく、走ってきて食べ物を差し出すしぐさなど、見た人がすぐに状況がわかり、親近感を持ってもらえるようなポーズや構図にするとキャラの魅力が増します。

P20でも述べた通り、見る人（正面）に視線を向けるとキャラに親しみやすくなります。イラストは固定された平面の絵ですが、画面の中に動きが出るような工夫を加えると見ている人は楽しさを覚えます。ただし、あまり凝って複雑にすると何を伝えたいのかわからなくなるので、あくまで一目で状況がわかるようにシンプルにまとめることが重要です。

◀静かで落ち着いたイメージのカフェでも、立ち上る湯気やうねるように注がれる液体、宙を舞う小道具など、画面の中に動きを出して見た人が楽しくなるような画面作りを意識します。

印刷用イラストで気を付けること

POINT

■重要な要素は画面端や下側に置かない
■文字やタイトルが入るスペースを意識する

本やポスターなどの紙媒体では、一度大きな紙に複数のページを印刷してから断裁するので、上下左右の四方が3mmほど切り落とされます。また、書籍の表紙イラストの場合は宣伝文句などを書いた高さ5cm ～ 7cmほどの帯が下側に被さることがあるので、キャラの顔など重要な要素が隠れてしまわないよう配置に注意します。

▲原則的に文字やタイトルはキャラの顔や体にかぶらないようにデザイナーが配置しますが、イラストを描く側もあらかじめスペースを意識しておくことが重要です。

▼左右のスペースに作品のタイトル、下側に帯が入ることを考慮してキャラクターの顔が中央の上側にくるようにしています。

キャラクターデザインに役立つアドバイス集

本書イラストレーターが実践している、キャラクターデザインをする上で役立つアドバイスをご紹介！

■イメージが出てくるまで原案を読む

デザインする前に、まず原案を心の中でぼんやりとイメージが出てくるまで繰り返し読み、それからイメージを具体化させるために顔、服装、髪型、小物など各部分の参考資料を探します。なので、普段から知識や写真資料などの蓄積をしておくことがとても重要だと思います。（ユキ桜）

■資料を日々集めておく

いろんな装飾・衣服などの資料を日々集められるだけ集めておくと便利です。自分の好みもありますが、依頼を受けて描く場合どのような指定が与えられるかはわからないので、民族系からメカ系や現代服、ファンタジーまで、良いと思ったものは参考資料として集めておきます。そうすることで、資料そのものを直接でなくても部分部分のデザインを多方面から引っ張ってこれるようになります。（しがらき）

■とにかく描いてモチベーションを上げる

頭で考えすぎず、とにかく描いてみることを大事にしています。頭だけで練っていると「これはダメかもしれない……もっといいものが描けるんじゃないか……」となかなか描く気力がわいてきませんが、いったん筆を取ると一気に描けたりします。描いてるうちに楽しくなってきて一気に筆が進むので、絵を描くうえでモチベーションを上げることは重要だなぁと思っています。（よとい）

■自分の好みと流行のデザインを組み合わせる

私は10代の女の子を描くことが好きで依頼も10代後半の設定が多いので、昔見た変身少女アニメはとても参考になっています。今流行りのデザインを取り入れるというのはすごく大事なことなので、いろんな方のイラストを見て、今はどんなデザインが流行りなのか勉強するのが一番良いと思います。流行りのデザインと、自分の中でこだわりのある好みのデザインをうまく組み合わせてデザインできるよう、努力しています。（ももしき）

■自分の知識を増やす

いろんなものを見て知識を増やしておくとキャラを作るうえで役立つと思います。デザイン関連でいいなと思ったものはメモをしたり、フォルダにまとめてすぐ見れるようにしておくとやりやすくなります。（野崎つばた）

■気になったことはすぐ調べる

情報収集の大事さを痛感します。キャラクターにまつわる小物の画像や記述などは、ネットで調べれば大抵のことは出ているので、構造などで気になった部分はすぐに調べて描くように心がけています。（トマリ）

■いいと思った画像を集める

好きなアイドルや俳優さん、アニメの絵など、自分がいいな、と思ったいろんな画像を保存しておくといいと思います。描いていて迷ったときに、保存したものを見てインスピレーションもらったりすることが多いです。（染宮すずめ）

■思い付いたアイデアをメモしておく

世の中には数え切れないくらいたくさんのキャラクターがいるので、その中で目立つキャラクターを作り出すためには、日ごろ思いついたアイデアをちゃんとメモして残しておいたほうがいいと思います。あとで必ず役に立ちます。（DSマイル）

■ファッション雑誌を見る

ファッション雑誌などを見ておくとデザインに幅が出ると思います。「シチュエーション別着まわし１週間分！」みたいな特集とかは架空の台詞も載っていたりして楽しいです。あと、中身を見れなくても、どういう系統があってどういう雑誌があるか……といったことに興味を持って本屋さんで何となく表紙を眺めるだけでもだいぶ違うはずです。（荻野アつき）

ステージで輝く魅力を一枚に

ポスター用のアイドル系イラスト

近年ではアニメやゲームの定番ジャンルとなり、男性だけでなく女性にも人気があるアイドル。外見、しぐさ、衣装の三つの面から、人を惹きつける魅力を持ったキャラクター作りのコツを覚えよう。

Illustration by ユキ桜

制作POINT

① ライブステージの華やかな雰囲気を表現する

② キャラを前面に押し出す

③ 印象づけたい色の面積を広く扱う

CHARACTER

笑顔が可愛いアイドルの女の子

CHARA'S PROCESS 01 女性アイドルのイメージからラフを起こす

アイドルのキャラクター性を表現するには、見た目をわかりやすくすることが重要。衣装やアクセサリ、ポーズなど、あらゆる外見的な要素に可愛らしさや女の子らしさを盛り込もう。

発注時のキャラのイメージ

- ■20代前半の女性アイドル
- ■髪型はロングヘアー
- ■ユニットを組むならセンターポジション
- ■スタイルがよくセクシーさも兼ね備えている

◀▲マイクやイヤリングにはファーを使い、このキャラクターがふわふわした物が好きであるという印象を持たせます。

▶キャラクターのイメージを掴むために全身図を描きます。女の子らしさ、可愛らしさを意識して片足を上げて笑いかけるポーズに。

▼髪の毛を耳にかける何気ないしぐさにも、目を閉じる、小指を軽く立てるといった上品で女性らしい印象の動きを持たせます。

▼衣装のデザインを兼ねた正面図。衣装は大きなフリルのスカートとドロワーズを組み合わせて、ライブでも激しく動ける機能性と可愛さを両立させています。

◀顔の前で指を交差させて驚いている様子。口を開ける大きさを控えめにして可愛らしさを感じさせる表情にすることを意識しています。

▲泣きそうな表情では肩を上げると女性らしさがぐっと出ます。こうした角度の違う顔や髪を複数描いて、キャラクターの性格や容姿を自分の中で固めていきます。

CHARA'S PROCESS 02 彩色してキャラのイメージを深める

ラフができたら、一度彩色してカラーラフを作りキャラクターのイメージを深めておく。ラフの段階で配色を決めておくと、清書の段階で色のバランスが崩れてしまう、といったミスも起こりにくくなる。

▶衣装はピンクと白をベースで、スカートの裏地は青白色に。髪の色は明るい茶色にして、衣装の色が印象に残る配色にしています。

◀▲小物も衣装と同じピンクと白をベースにした配色にします。ファーの影にはピンクや青系の色を混ぜます。

▼衣装のボタンや、肩や足につけているビーズのアクセサリーは差し色で黄色を入れています。また、胸の陰影をはっきりつけて可愛さの中にセクシーな一面も持たせています。

▶ラフの状態でもおおまかに影やハイライトを塗って色合いのバランスを確かめます。

▼前髪を毛先にいくほど明るくしたり、髪の影が濃い部分に青白い色を乗せたりして全体の印象を明るくしています。

▲儚げな表情の中に色気を持たせたかったので口元にハイライトを入れました。塗る面積は小さくても、見た目の印象は大きく変わります。

CHARA'S PROCESS 03 性格がわかるような表情のパターン

キャラクターの全体像が決まったら、感情表現などの表情パターンを作って性格を掘り下げていく。表情はわずかな変化でニュアンスが変わる繊細な部分なので、いろいろな表情を描いて試してみよう。

照れる

頬を赤く染めて口を閉じ、言いたいことがあるけど言えないような、もじもじした雰囲気を出します。

怒る

本気で怒りきれない感じを出すために、眉を吊り上げている反面、目をそらすようにしました。

考える

目線を中空に向けたり、口を小さく描いたりして、ぼんやり・おっとりとした印象を持たせています。

笑う

明るさ、可愛さが伝わるように、口を大きく開いて屈託のない笑顔になるようにしました。

POINT

顔の塗り方

肌の陰影、目、髪の順序で塗っていきます。髪は毛先を明るいグラデーションにしたり、髪におくれ毛を追加したりして質感を高めます。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CHARA'S PROCESS 04 線画にしてベースになる色を塗る

全体のプロポーションのバランスを取りながらラフを清書していく。ただし、ラフを意識しすぎると線が硬くなってしまうので、ラフはあくまで参考にするくらいの意識で描こう。

◀両手の向きをラフから微調整して、優しく微笑んでいる表情をはっきりと描き込みます。

▼可愛らしさがより強調されるように、マイクを握っていた左手は手を振るポーズに変え、足のプロポーションや髪のなびき具合を調整しました。

▲ベースの茶色を塗り、まぶたの影、瞳孔、ハイライト、虹彩と暗い箇所から順番に塗っていきます。最後にハイライトの明るさを微調整して完成です。

CHARA'S PROCESS 05 色を調整してアクセントを出す

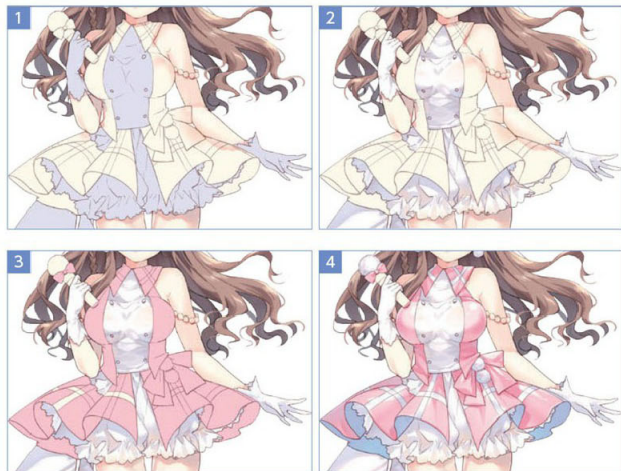
カラーラフを参考に全身を塗っていく。肌と目を優先的に塗り、その後は髪や衣装などキャラクター全体の大部分を占める色から順に塗って、最後にアクセントとなるカラーを細部に塗って仕上げよう。

1.下地を塗って肌の陰影をつける

▲全体を一色で塗って下地を作り、顔や手足の肌にハイライトと暗い部分の陰影をつけていきます。

2.髪を塗って微調整する

▲髪の基本色と影を塗り、影が濃い部分には青白色を重ねて暗くなりすぎないようにします。その後ハイライトを入れ、おくれ毛を描いて仕上げます。

3.衣装を塗り分けて仕上げる

▲衣装の白とピンクの部分を塗り分けます。下地の色で塗ってから、それぞれの色に合わせて陰影を描き込んでいきます。

4.完成

MAIN PROCESS 01
ポスター用に構図違いのラフを起こす

キャラクターが固まったら本番のイラスト制作に入る。背景や周囲の小物も含めてすべてラフに起こし、キャラクターの女の子が持つ魅力や衣装の可愛らしさが前面に出る構図を考える。

イラストの発注内容

- ■ライブ中のワンシーンを思わせる動きのあるポーズ
- ■全体的に華やかにする
- ■全身がわかるポーズでキャラクターを目立たせる
- ■目線を正面(ポスターを見る人)に向ける

修正ラフ

▲採用した修正ラフ版。よりライブ感が出るように、ダンス中にジャンプして観客を盛り上げている瞬間をイメージしました。右腕も軽く曲げて女の子らしいポーズを意識しています。

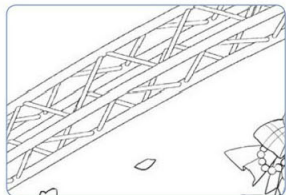
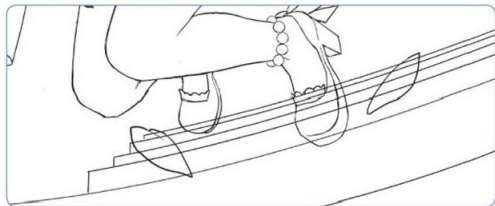
▶制作した立ち絵を参考にしながらイラストのラフを起こします。立ち絵は常に見えるところに置いて見比べられるようにすると作業がしやすくなります。

初回ラフ

▶最初の案は、手を掲げて観客に投げかけるアイドルらしさを意識したポーズ。足にも動きをつけるために、ここから左図のように修正しました。

MAIN PROCESS 02 文字スペースを意識しながら線入れ・色塗り

キャラクター、背景のステージ、舞い散るハート型の花びらを清書し、立ち絵と同じ手順でキャラクターに色を塗っていく。手の角度、髪のなびき、スカートなどを線画にする段階で微調整している点に注目しよう。

▲線画にした顔の頭身にあわせて全身のデッサンを調整します。スカートも裾の形がよりフリルらしくなるように波打つようにしました。文字のアタリも大まかに入れて、十分なスペースがありそうか確認します。

◀▼背景であるステージのトラス（三角形で構成した骨組み）や階段をやや曲線で描くと広角レンズで覗いたような迫力が出ます。

POINT 文字が入るスペースを意識しよう

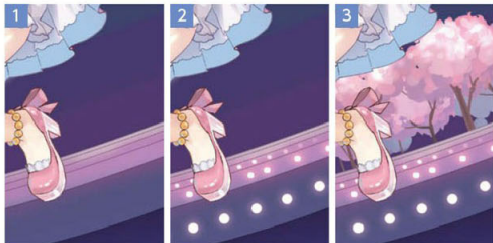
ライブのポスターにはイベントに関する文字情報が入ります。特にイベント名、開催日、出演者、キャッチ（フレーズ）などは一目でわかるように大きく乗せるので、四隅や上下左右のどこかに、文字が入れられるスペースを2箇所は作っておくようにしましょう。

▲P79と同じ手順で彩色します。この段階ではまだ背景の色合いは加味せず、立ち絵と同じ色でキャラクターを塗ります。

MAIN PROCESS 03

キャラとの調和を考えて背景を描く

ライトやモニター、サイリウムなど発光する要素を活用して画面全体の明度を上げていく。画面上部は青空に、ステージ上には桜を配置するなど、背景にも明るい色を使ってキャラクターと調和させるのがポイント。

◀背後のモニターを発光させてキャラクターの周囲を明るく見せます。画面の下側には、衣装と同じピンク色を薄く乗せています。

▲階段に丸でライトを描いて発光させ、ステージ上に桜の木を描きます。衣装と同系統の色を使うことで画面にまとまりが生まれます。

◀▲トラスと発光するライトを描き加え、背景を青空にしました。空はただ青くするのではなく、雲も描くと爽やかになります。

▶モニターの加工は、キャラクターの邪魔にならないように色と模様だけを軽く加えます。最後に観客のサイリウムを追加して背景は完成です。

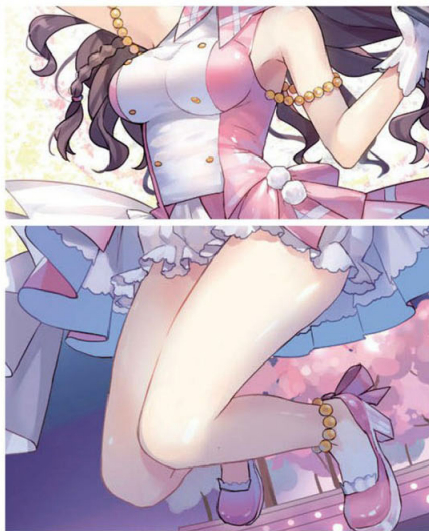
MAIN PROCESS 04

背景に合わせて色を馴染ませる

キャラクターと背景の塗りが完成したら、一枚の絵として馴染ませるためにキャラクターの色調を補正していく。影に環境光による背景の色を乗せ、その上からライトの光を反映して明るく仕上げていこう。

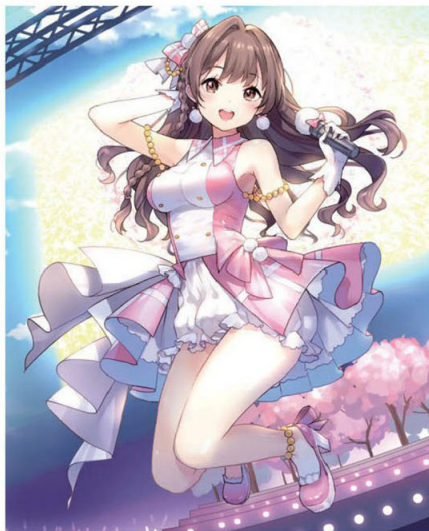
1

▲補正前の状態では、キャラクターの影に周囲の色が乗っていないので、キャラクターと背景が別々の絵に見えます。

2

▲キャラクターの影全体に、周囲の反射光による青系の色を乗せて影を濃くします。顔だけは例外で色を乗せません。

3

▲そのままでは暗いので、髪や衣装など全身の輪郭にバックのモニターから当たっている逆光を描いて発光させます。

4

▲輪郭以外も明るくするために、顔を含めた全身の照らされている（明るくなっている）箇所の明度を上げます。

MAIN PROCESS 05 エフェクトで華やかさを加える

最後の仕上げとして、キャラクターのまわりに舞い散る花びらや紙吹雪、光などを画面全体に描き加える。衣装と同系統の色や明るい色を使い、輝かしいステージのワンシーンを演出していこう。

◀花びらの線画に色を塗ります。キラキラした光条や紙吹雪も全体に散りばめて、華やかさが出るようにします。

▼ポスターになると文字が入って見えなくなる部分も出てきますが、どこが見えても見栄えが良くなるように、四隅の隅々まで華やかさを意識します。

▲画面上部にはカラフルなテープを描き加えて飾りを増やしました。星の形をしたエフェクトも全体に加えています。

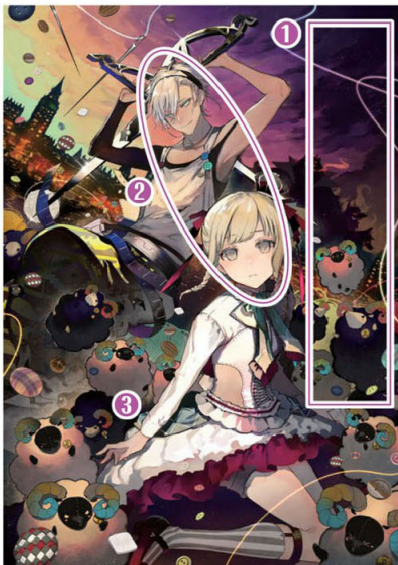
◀花びらは女の子の可愛らしさに合うようにハート型にしました。紙吹雪はぼかして目立ちすぎないようにします。

男女二人の関係を想像させる

ライトノベル表紙用のファンタジー系イラスト

ライトノベルの表紙イラストとして、無表情な少女と、人形やぬいぐるみが動く世界においてその人形たち治療する青年のキャラクターをデザインした。制作の流れと表紙イラストを描く際のポイントを解説する。

Illustration by 野崎つばた

FINISHED ILLUSTLATION

制作POINT

① 作品タイトルなど
文字が入るスペースを空ける

② こちら側を見ているような
キャラクターの視線にする

③ 全体を見ながら細部に向かって
徐々に仕上げていく

CHARACTER
無表情な少女と人形のお医者さんの青年

CHARA'S PROCESS 01

小説の世界観からデザインを起こす

小説など原作がある場合は、全文を読んでキャラの設定や世界観を把握することから始める。ただ、場合によっては「キャラのイメージ」のみで発注されることもあるため、与えられたイメージからキャラを膨らませよう。

発注時のキャラのイメージ

■特殊能力を持った人々が存在するファンタジー世界
■10代の男女のキャラクター
■男性は色素の薄い髪色。女性は明るい髪色
■武器などの小道具を持っている
※詳しい設定は以下の通り

世界観イメージ

人形やぬいぐるみと人間が住まう世界。
基本的には温厚な人形達だが、
中には狂悪なものも。(モンスター的な)

それらのものをこらしめる
人形のお医者さんと人形のような少女の
物語イメージ。

▲キャラクターイメージから連想した世界設定。ファンタジーな要素や、物語の基本構造についてまとめています。

人形のような少女

・青年と一緒にいる少女
・常に無表情
・ドールのようなイメージ

▲人形やぬいぐるみが動く世界と対比するような人形(ドール)のようなヒロイン。囚われの姫のイメージで端麗な容姿にしています。

人形のお医者さん

・医者には見えない風貌
・180cmくらいの褐色青年
・エスニック風な服装
・医者といっても裁縫技術が完璧な男。

▲物語の主人公は、この世界特有の職業である人形のお医者さんです。服装はお医者さん寄りではなく、裁縫要素を押し出しています。

CHARA'S PROCESS 02 二人の関係性をまとめる

二人のキャラクターにおいて個々の設定が決まったところで、次に二人の関係を考える。普段の二人の立ち位置や、出会いのきっかけをまとめておくことで、よりキャラクターの内面を深めることができる。

少女は元はクマ大魔王にお嫁さんとして捕われていた.

そこで出会ったのが少女.
彼女の意志がまったく感じられてなかった青年は
ほっとくことができず(世話好きなため)
連れて帰ることにした.

二人の出会いのきっかけ

「クマの人形、クマ大魔王に捕まっていた少女を助けた青年は、彼女を保護することにした」といったこの物語の導入部分をまとめたイラストです。二人の関係を整理しておくと、キャラクターの設定を考えるのと同様に、キャラクターの内面を深めるのに有効です。思い浮かんだものは、形にしていくようにしましょう。

CHARA'S PROCESS 03

ラフデザインから全体像を考える

キャラクターのラフデザインや設定、二人の関係を基にキャラクターを作り上げていく。人体のバランスやパーツの配置に気をつけて、違和感がある部分はそのつど修正しながら描き起こしていく。

CHARA'S PROCESS 04 女性キャラクターに深みを出す

キャラクターを仕上げるにあたり、色を塗るだけではなく背面のデザインも追加している。また、使用する色を白、赤、黄、青緑の4種類に絞ることで、まとまりを出しているのがポイント。

◀白色を基調に、赤青黄色の3色を散りばめています。

▶重なったリボンやスカートの柄に四角の意匠を取り入れています。

▲前面と背面で丈の異なるスカートであるフィッシュテールスカートを着用しています。

▼冠のような髪飾りは赤黄と白黒、リボン型の髪飾りは赤青黒と、明るい髪色に合うものにしています。

CHARA'S PROCESS 05 男性キャラクターに深みを出す

男性キャラクターも背面を追加し、頭のバンドやボトムスにエスニックな模様を加えている。色は紫、黄、グレーを基調にして、胸元にある明るめのボタンの色がアクセントになっている。

◀エスニックな柄が特徴的なボトムス。ヘアバンドも同じ柄を使用しています。

▼ミシン縫いしたような模様が特徴の左右非対称な肌着。割と薄着なところから、温暖な気候なのがうかがえます。

▶人形やぬいぐるみを治療する道具がつまったウエストバッグ。両手が空いて作業がしやすい形です。

CHARA'S PROCESS 06 表情パターンでもっとキャラを作り込む

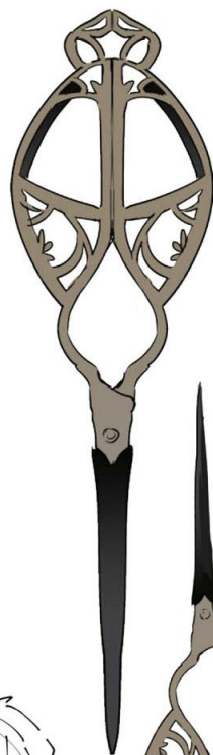
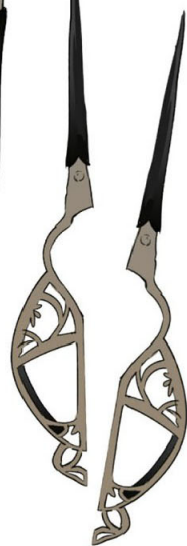
キャラクターの前後の立ち絵が仕上がったところで、二人の表情のパターンも考える。無表情なキャラクターのわずかな表情変化と、他のキャラクターの表情変化の大きさの違いを意識して描こう。

▶無表情なキャラクターは、眉や口の少しの動きや頬の色などで印象が大きく変わります。

▶▼人の感情にはいくつか種類があります。描く点数が限られているときは、その中からキャラクターに合って、それぞれ違いが出るもの描きましょう。

CHARA'S PROCESS 07 持ち物の中身や設定でさらに演出

カバンの中身や使用する道具によって、キャラクターの内面を表現できる。男性キャラは裁縫をする設定なので、裁縫道具やハサミ型の剣を持たせている。意外なカバンの中身によってギャップを演出することも可能だ。

◀収納容量の大きそうなウエストバッグ。ハサミの形にフィットしたサイドポケットや針刺しなど使いやすいようにカスタマイズしています。

▲カバンの中には裁縫道具が多く入っています。甘いお菓子を用意しているところに青年の世話好きな性格が出ています。

▶分離して二刀として使用できるハサミ型ブレードを武器として持っています。持ち物のサイズがわかるように描きましょう。

MAIN PROCESS 01

イラストイメージから構図を考える

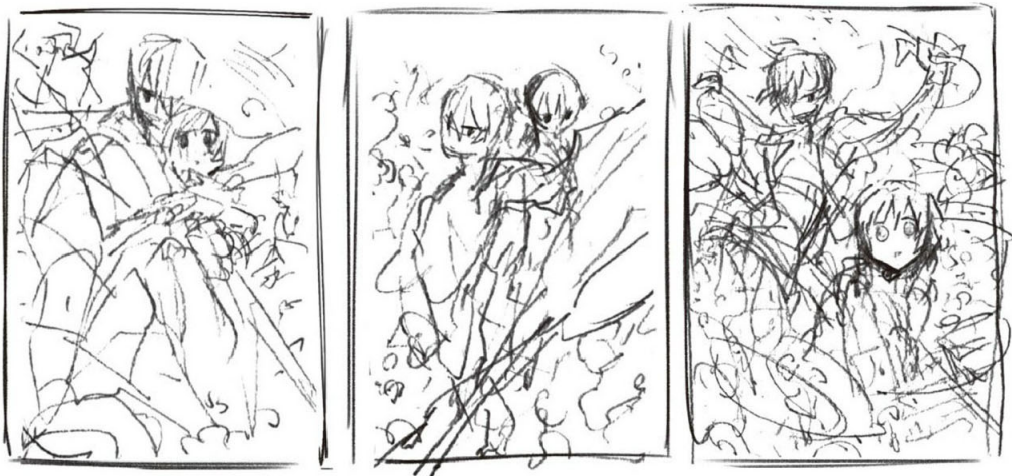
デザインしたキャラクターとイラストイメージを基にイラストの構図を考える。ライトノベルの表紙イラストということで、タイトルを入れるスペースを空けておくなど、完成後の見た目を想像することも大切だ。

イラストの発注内容

- ■色合いをカラフルにする
- ■男女二人のキャラクターを入れる

▶デザインした男女のキャラクター。無表情な少女と、悪い人形を退治（修復）して回る世話好きな青年の二人組です。

構図について

構図の案を3つ出しました。左側は青年が少女を守っているイメージで、真ん中は二人とも戦いそうな印象、右側は二人がそれぞれ違う体勢で言外の信頼感を与えます。また、二人の周りに多くのものを入れると楽しそうに感じたため、今回は右側ものを採用しました。

MAIN PROCESS 02 決まった構図から線画を起こす

前ページで決定した構図ラフを整えて仮色を塗る。キャラクター以外の部分も描いてイラストのイメージを深めていく。その後、キャラクターを線画に起こしていく。最終的に隠れる部分もしっかり描き込んでおこう。

▲手前のファンシーで可愛らしさと、奥の不穏な雰囲気がイラストに物語を与えています。

POINT

作品タイトルを入れられる構図にしよう

ライトノベルの表紙には、作品タイトル、巻数、著者名、イラストレーター名、レーベル名などが入ります。特に作品タイトルはなるべく大きく入れられるように、意識してスペースを空けましょう。

▼調整を加えながら線を整えます。ハサミ型ブレードの黒ベタは今の段階で入れています。

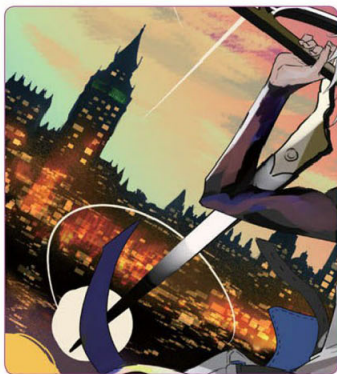
▶最終的に隠れそうな部分も、しっかり描き込んでおきましょう。

MAIN PROCESS 03 全体の色を塗りバランスを整える

線画から背景も含めて色を塗っていく。全体のバランスを見ながら塗り進める。キャラクターの服の模様や、背景のビルなど少しずつ描き込んでいこう。このとき、キャラクターや背景などの位置も調整する。

▲この段階では細部まで塗り込まないで、全体的なバランスを重視して塗っていきます。

◀背景はシルエットでとらえて位置などを調整します。

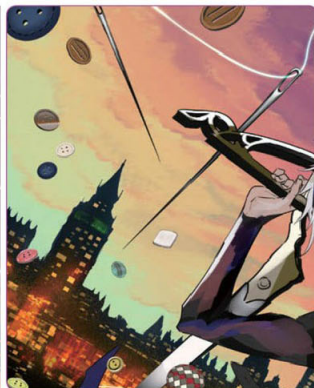
▼左奥から右に続く都市部の光を描き込むと同時に、女性キャラクターの位置を調整しています。

▶遠くにある都市の光は、ぼやっと光らせます。遠くにあるものほど、空気中の水分などで光が拡散されるためです。

MAIN PROCESS 04

光源・コントラストを意識して塗り込む

キャラクターと背景の配置が定まったところで、細部を描き込み、色を塗っていく。ただし、キャラクターに比べ背景はぼかしたように塗る。左からの光源を意識して塗っていこう。

◀小物類はキャラクターの上に乗せないで、周りに配置していきます。

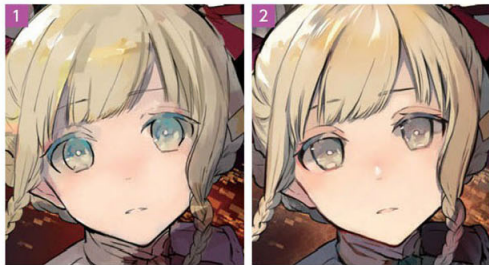
▲手前の羊たちや右奥のクマ大魔王たち、ただようボタンや針と糸など、キャラクター以外の部分を描き込んでいます。

◀胸元のボタンなど、服装の細部まで塗り込みます。

▶コントラストを意識しながらキャラクターを塗っていきます。

MAIN PROCESS 05 服や顔の細部を整えて仕上げる

色を塗り込んだキャラクターに対して、グラデーションマップやオーバーレイなどの機能を使って色を整えていく。その後、線画を消したり足したりして調整する。最後にキャラクターの顔を加筆して仕上がりだ。

◀キャラクターだけ抜き出して、線画の調整を行っています。スカートの線を消したり、服の細部の模様を追加したりしています。

▲スカートのフリルの線画をなくすことで、布の重なりの境界がぼかされ、よりふわふわさせることができます。

▲塗り工程の初期の目と、完成時の目です。瞳の色だけでなく、目の形も変えています。

▶キャラクターの顔、特に目は少しの違いで大きく印象が変わるパーツなので、注意して調整しましょう。

マンガの表紙用のダイナミックなイラスト

マンガの表紙は作品の看板になるので、作品のテーマ、主要キャラクター、物語の内容といった要素を一目で伝える必要がある。キャラクターデザインを通じた表紙の構成や構図の作り方を学んでいこう。

Illustration by hagi

FINISHED ILLUSTLATION

制作POINT

① 作品の内容がわかりやすい
モチーフを画面に盛り込む

② 主人公を大きく扱う

③ キャラクター同士の関係性が
見える構図にする

CHARACTER
怪盗青年と探偵少女

CHARA'S PROCESS 01 主人公とヒロインの設定を考える

複数のキャラクターが登場するマンガ作品では主役と周囲のキャラクターたちの関係性が物語を左右する。「怪盗」というテーマを軸に、主人公とヒロインが対立しあう関係にあるキャラクター像を考えた。

キャラクターのイメージ

■主人公は特殊な力を秘めた宝石を集める怪盗の青年
■ヒロインは怪盗を追う探偵の少女
■主人公は赤色が好き。冷静沈着で少し狂気的
■探偵少女は女子高生。おっとり系に見えるが大胆で鋭い

▶怪盗を追うヒロインも有名な探偵のパブリックイメージを基にして、鹿撃ち帽とケープを着せたわかりやすい探偵風の衣装にしました。

▶世界的に有名な怪盗小説のパブリックイメージからスリーピーススーツとマントを着せ、シルクハットをかぶせました。

▲ヒロインなので可愛らしい容姿を第一に考えつつ、狂気的な怪盗にも対抗できるよう、おっとりとしながらもぐいぐい攻め込んでくる大胆さがありそうな雰囲気を意識しました。

◀世間を賑わす怪盗らしい説得力を持たせるために、宝石を掲げた自信ありげなポーズにしました。右手に持っている杖は仕込み杖をイメージしています。

CHARA'S PROCESS 02 怪盗の持ち物に主役らしさを出す

怪盗青年に持たせる小物を考える。現実の道具をそのまま描くと絵としてのインパクトが弱くなりやすいので、リアルさより主役らしい説得力を持たせることを重視して持ち物を模索していく。

CHARA'S PROCESS 03 怪盗青年の立ち絵を仕上げる

キャラクターの外見を決めたあとは配色を決めて立ち絵の仕上げに取りかかる。スーツを明るい色で統一し、シルクハットとマントは赤色で塗って主人公のパーソナルカラーとなる色合いをまとめていく。

▶ラフをベースに清書します。怪盗らしいすっきりしたシルエットになるように、肩幅、胴、脚のデッサンをラフよりも細くしました。

▶下塗りの段階で全体の色合いをまとめます。獲物である宝石の輝きに負けないよう、きらびやかさを意識してスーツの色をシャンパンゴールドにしています。

▲はじめに影を塗り、目の描き込み、ボタンや衣装のハイライトの塗りと順を追って仕上げていきます。髪の描き足しなど細部の調整もこの段階で済ませます。

◀高級感が出るように、全体的にソフトライトや乗算レイヤーを重ねて衣装を淡く光らせるなどの加工を施して立ち絵の完成です。

CHARA'S PROCESS 04 衣装と性格の設定を広げる

自分が描こうとしているキャラクターをより深く理解するには、形になっていない部分を絵にすることが近道になる。衣装の背面図や表情のパターンを描き、頭の中にあるキャラクター像を具体的にしよう。

◀腰には仕込み杖や怪盗用の小道具をしまうホルダーを装備。取り回しが楽なようにジャケットの背部は短く、ベントを大きく左右に開いたようなデザインを考えました。

▶冷静沈着という設定なので、驚いてもさして動じない、余裕がありそう、といった想像からきょとんとしている表情にしました。

◀仮面を外して微笑むワンシーン。自信ありげな立ち絵とは対象的な優しい表情にすると、普段とのギャップが生まれてキャラクターの内面に対する想像が膨らみます。

▲顎に手を当てて熟考するポーズ。口元を結び、目を下に向けて考え込む表情にすると、何かに真剣に取り組む姿、という魅力が出ます。

▶宝石の奪取に成功した際の勝利の笑顔。マンガを読み進めた読者が主人公の気持ちとシンクロできるように、口を大きくニヤリとさせるなど爽快感を重視します。

CHARA'S PROCESS 05 ヒロインの外見を考える

主人公の怪盗青年にとってライバルであると同時にマンガのヒロインでもある探偵少女。マンガを盛り上げるキャラクターとして作り上げるために、ライバルとヒロインの２つの要素をどのように盛り込むかを考える。

◀ラフに大まかに色を塗って雰囲気をつかみます。祖父が名探偵でハーフ、という想像をしていたので、目を青色にして髪色も明るくしました。

◀線画を描きながら全体のシルエットを整えます。脚が長く見えるように、ラフよりも細くすっきりさせています。

▶全体的にブラウン系の配色でも、顔周りやケープを明るい色合いにすると地味な印象になるのを避けることができます。瞳やルーペの青系色もアクセントカラーの役割を果たしています。

▲下塗りして影を入れます。その後色味を調整してハイライトや瞳を描き込み、仕上げにオーバーレイやソフトライトの調整レイヤーをかけて加工します。

CHARA'S PROCESS 06 探偵少女の設定を広げる

怪盗青年と同様に、探偵少女も後ろ姿や表情パターンを描いて性格や設定を固めていく。ヒロインとしての可愛さを表現することを念頭に置きつつ、探偵としての怪盗に対する激しい一面も描き出してみよう。

◀ケープの下は私服で、ジャンパースカートとブラウスです。ハーフという設定から英国をイメージして、スカートにアーガイル柄を入れました。

▲喜びの表情。女の子らしい可愛さを持たせたかったので、素直に笑った顔で少々オーバーに両手を合わせるしぐさにしました。

▲目を伏せるだけでなく、帽子をきつく握りしめた手も描くと､悲しさ、憂い、悔しさといった複数の感情を想像させる雰囲気が出ます。

▲相手を睨みつけて闘志をあらわにするような激しい一面を持たせると、探偵としての誇りなど本気の想いを感じさせ、読者に応援したい気持ちを抱かせます。

▲証拠や矛盾を突きつける決めポーズ。指を突き出す、顔つきを険しくするなど、立ち絵のおっとりとした雰囲気とは打って変わって大胆な印象が出るように意識します。

CHARA'S PROCESS 07

2人の関係性を描き出す

主人公とヒロインの日常の姿や、怪盗VS探偵といった2人が直に関わり合うシーンなどを描くと、キャラクター単体では見えてこなかった新たな一面が生まれ、キャラクターや物語の質を深めることができる。

▶普段の主人公は怪盗のスイッチがOFFになったイメージで、眼鏡で地味、おどおどしていて目立ちたがらないという怪盗と真逆の雰囲気にしました。

▼2人はクラスメイトで、普段の主人公は少女に怪しまれながらいつも逃げているという様子を思い浮かべました。

▼日常だと探偵少女が優勢なのに対し、主人公が怪盗モードになったときは攻守が逆転するような関係をイメージした一枚です。探偵少女の詰めが甘くて追い詰めてもいつも逃げられてしまう……という毎回お決まりのパターンで話が続いていく展開です。

◀探偵少女は、怪盗の噂を聞いて日本にやってきた……という設定で、お嬢様っぽさを意識しました。正体を隠す主人公とは対象的に、裏表がなく探偵モードと普段の雰囲気があまり変わらないようにしています。

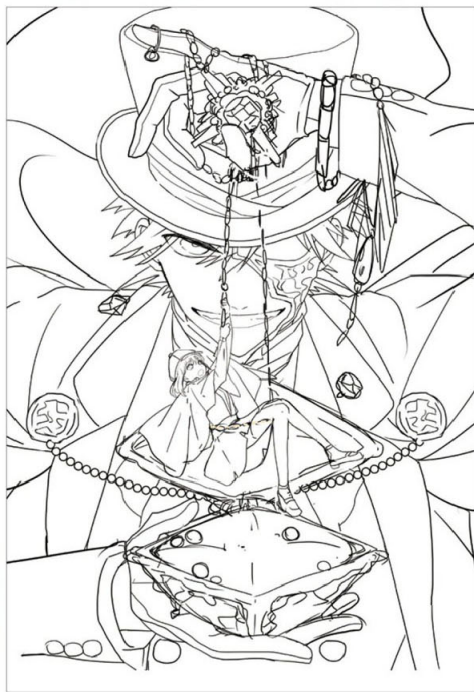
MAIN PROCESS 01 怪盗要素を押し出した構図を考える

キャラクターが出来上がり、続いては表紙イラストの制作に入る。怪盗姿の主人公と物語のキーとなる宝石、そしてヒロインである探偵少女を一枚の構図にどう収めるか、ラフを描きながら考えていく。

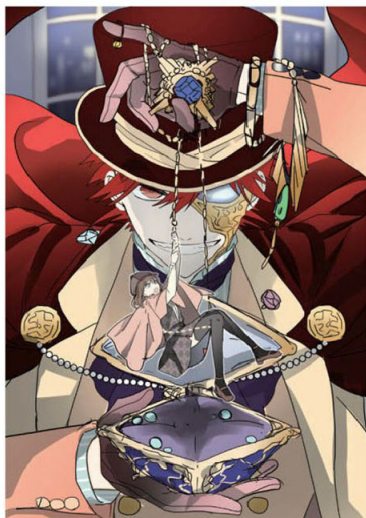
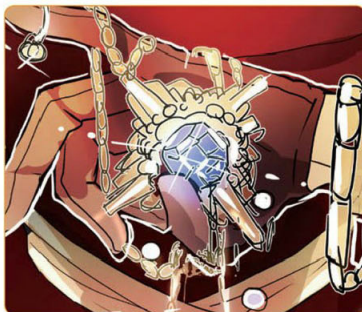
イラストのテーマ

- ■怪盗青年と探偵少女の優劣を絵で見せる
- ■主人公とヒロインが誰かわかるようにする
- ■ヒロインが手玉に取られている雰囲気を出す

▶2人の関係性が読者に伝わる構図を考えます。主役である怪盗青年は探偵少女よりも若干優位にあるので、怪盗と探偵は大小をつけて描くことにしました。

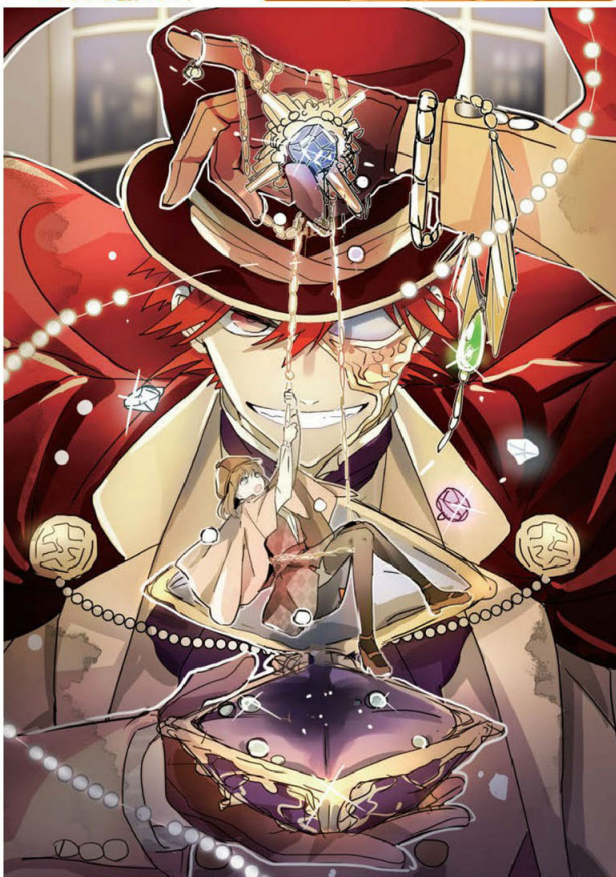
▲主役が誰で何がキーアイテムかがわかるように、中心に宝石箱と宝石を抱えた怪盗青年のラフを描いて雰囲気をつかみます。

▶探偵少女は怪盗青年を捕まえようとする存在ですが同時にヒロイン役でもあるので、彼女自身を宝石になぞらえて宝石箱の上に宝石サイズで描いています。

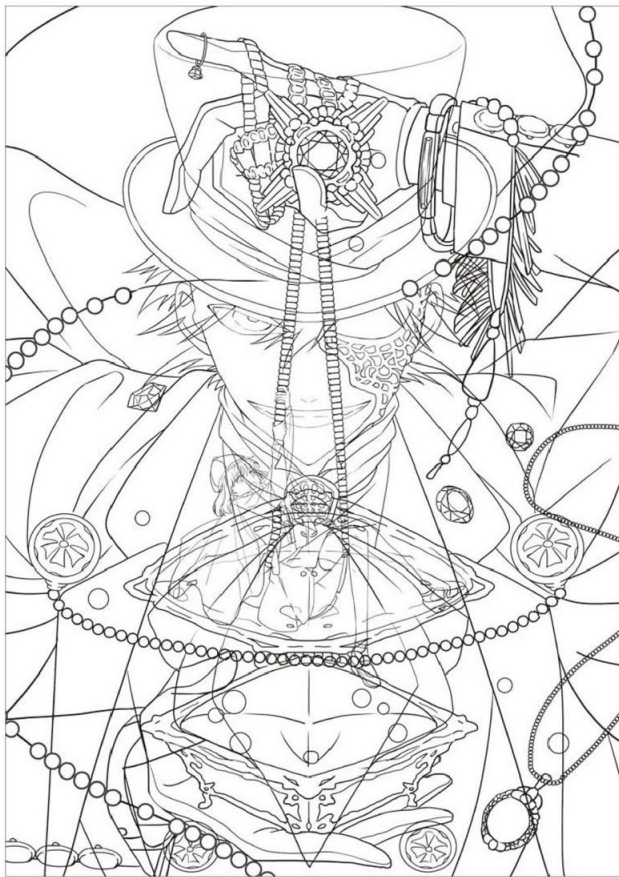
MAIN PROCESS 02 ラフに着色して完成像を想像する

清書に入る前に、ラフの段階で着色とエフェクトを加えて仕上がりの雰囲気を確かめておく。あらかじめ完成形を把握しておくと、後の作業がスムーズに進められて作業の効率化に繋がっていく。

◀下塗りして全体の色のバランスを確かめます。宝石はキャラクターのメインカラーの補色など違う系統の色をアクセントカラーとして使います。

▶ハイライトや光条のラフを描く、オーバーレイをかけるなど、ラフでありつつも仕上げと同じに近い工程を踏んでどんな印象になるかを確認します。

▲背景の要素が多いのでキャラクターが沈まないよう、探偵少女や怪盗青年の指先などの輪郭に白フチを描いています。

▶全体に明るさを加えるために、ラフにはなかったパールをS字カーブするように画面全体に描き加えました。また、画面上部がより明るく見えるように、画面の下側に暗い色を重ねて明暗をはっきりさせています。

MAIN PROCESS 03

線画にして色分けを考える

キャラクターはラフの勢いを活かしてダイナミックに、宝石類は貴金属の質感を意識してまっすぐな線を描いていく。線画ができたら下塗りで色分けする箇所を明度の違うグレーで塗っていく。

◀手に掲げていた宝石の金具を太くしてまっすぐ伸ばし、ラフよりも存在感を際立たせました。手首のネックレスは金具をバラバラに傾けるなど宝石類で画面に動きを出しています。

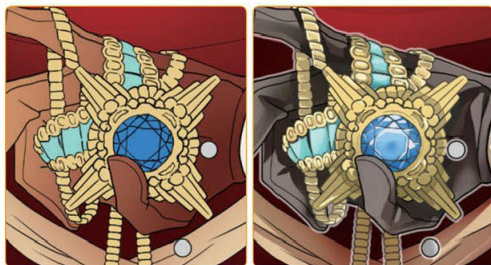
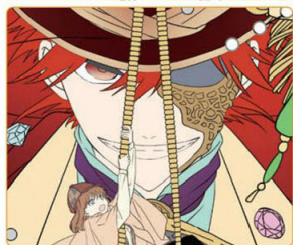
▲探偵少女は、後ろに宝石箱のふた、怪盗青年など重なる要素が多いのでレイヤーを分けて個別に描き出します。

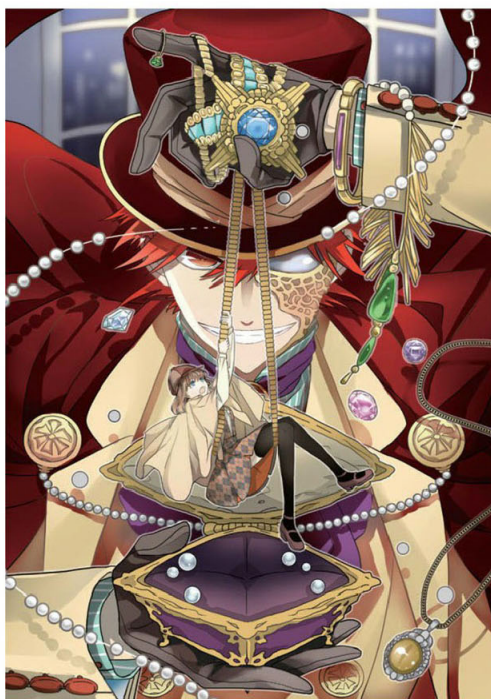
▶線画ができたら、明度の違うグレーで色分け用の下塗りをします。色が変わるパーツごとに明度の違うグレーを塗っていきます。

◀線画ができたあとに色分けするとき、肌色などの背景の白に近い薄い色を最初に塗ると塗り残しに気付かないことがあります。先に無彩色のグレーで色分けしておくと、小さなすき間などの塗り残しが見つけやすくなります。

MAIN PROCESS 04 影とハイライトを塗り込んでいく

各キャラクターの配色に沿って下塗りし、影とハイライトを入れていく。キャラクターや宝石類の輪郭には白フチを入れ、作品の重要な要素がイラストの前面にくっきりと出るように調整する。

◀ラフのときに塗った色合いを参考にしながらキャラクターと宝石に下塗りします。シルクハットや帽子の暗くなる部分にはグラデーションでおおまかに影を入れています。

▲手袋の色味を調整し、宝石に影とハイライトを入れて光沢感を出します。宝石のハイライトは多面体にカットされたラインに沿って入れるとそれらしくなります。

◀下塗りしたベースの上に、影と明るくなる部分を塗って整えていきます。顔以外のパーツは同系色をグラデーション状に塗って柔らかい印象を持たせています。

▶この段階では衣類などの物が落とす影と、宝石や目など明るいものに光が反射するハイライトを入れています。

MAIN PROCESS 05 効果を乗せてメリハリよく仕上げる

出来上がったイラストに、描画モードをオーバーレイや覆い焼きなどに設定したレイヤーを重ねて加工する。キャラクターを中心に明るく発光させ、メリハリの利いた画面を作り上げていく。

1

◀衣装や宝石、宝石箱をより明るくして全体を整えました。この段階が、加工をする前の塗りまでが完成した状態です。

2

▶キャラクターの顔まわりや宝石にソフトライトと覆い焼き（リニア）レイヤーを乗せます。また、左右や下側の端を乗算レイヤーで暗くして中心が目立つようにします。

3

◀探偵少女の周辺を淡く発光させ、宝石の明るさや全体の色味をソフトライトレイヤーで調整、最後にオーバーレイレイヤーを全体にかけて完成です。

4

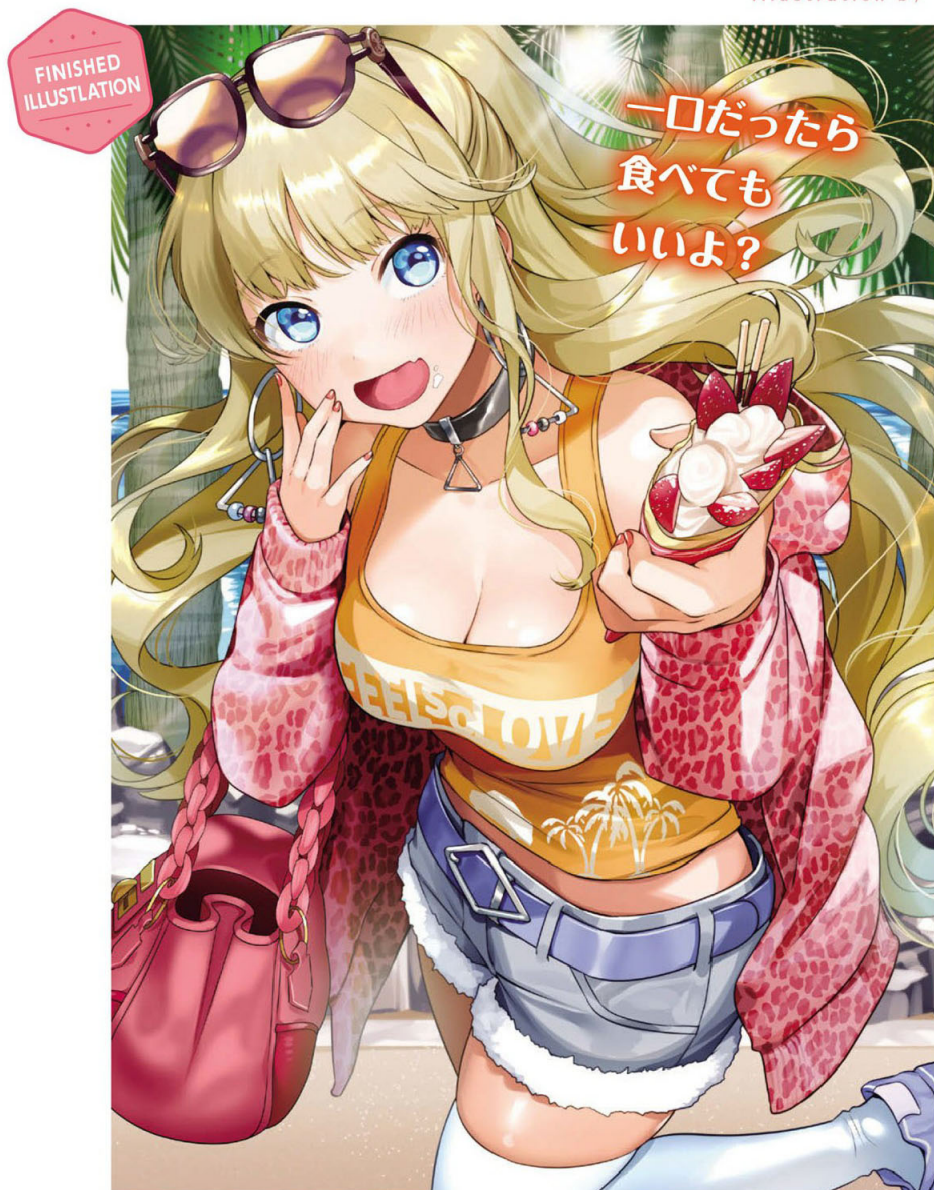
▶コントラストを強くしてメリハリをつけるために、探偵少女の足先やスカート、怪盗青年の目や髪まわりは焼き込みレイヤーで色を暗くしました。

一瞬で惹きつけるアピール力を持たせる

雑誌用のポップなピンナップイラスト

雑誌や書籍で読者を楽しませてくれるキャラクターのピンナップイラスト。本項ではオリジナルキャラクターによる描き下ろしイラストの依頼が来たという体で、依頼に沿ったキャラクター作りを解説する。

Illustration by 荻野アつき

FINISHED ILLUSTLATION

制作POINT

① 表情としぐさでキャラの魅力を読者に訴えかける

② シチュエーションが一目でわかるようにする

③ マンガの一コマのような感覚を意識して構図を描く

CHARACTER
明るいお姉さん系のギャル

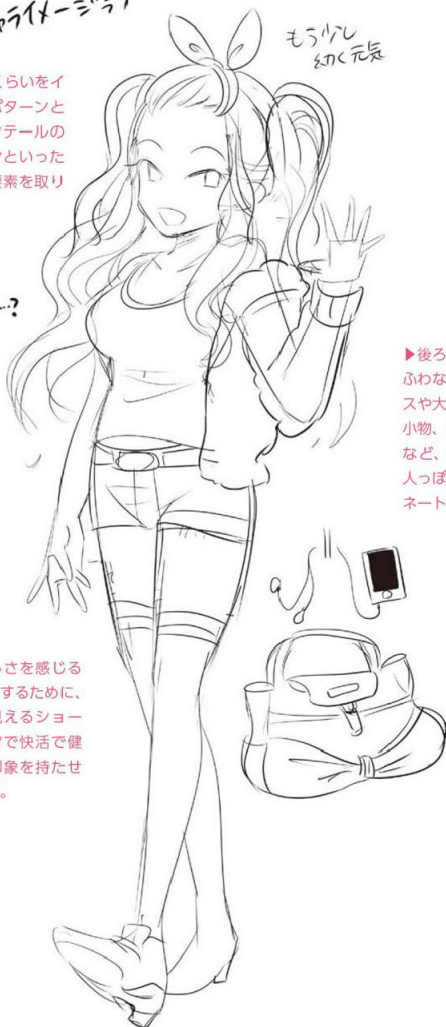
CHARA'S PROCESS 01 タイプの違うラフデザインを作る

イメージに合った背格好の素体とポーズを描き、似合いそうな髪型や服装、小道具を素体に描いてキャラクターのラフデザインを作る。タイプの違うラフデザインを作り、アイデアを膨らませていく。

発注時のキャラのイメージ

■見た目がギャル系の女の子
■ギャルだけど派手なものが好きなだけで性格はキツくない
■明るく朗らかで楽観的
■世話好きな面もあり、余裕のあるお姉さんのような一面もある

▶10代後半くらいをイメージしたパターンとして、ツインテールの髪型やリボンといった幼く感じる要素を取り入れました。

▶若々しさを感じる雰囲気にするために、素足が見えるショートパンツで快活で健康的な印象を持たせています。

▶後ろ髪の一部を束ねたゆるふわなロングヘア、サングラスや大きなイヤリングなどの小物、着崩したカーディガンなど、20代前半くらいの大人っぽさを意識したコーディネートにしました。

▲ボトムスはミニのタイトスカートとガーターベルト。持ち物のバッグ類も落ち着いた雰囲気のものにして年上感を出しています。

CHARA'S PROCESS 02
ラフを着色してデザインを決める

ラフデザインに色をつけて方向性を考える。作ったパターンを見比べたり、依頼主の意見を取り入れたりしながら髪型や衣装、持ち物のバランスを考え、キャラクターの詳細なデザインを決めていく。

▶服の色合いに合わせて、サングラスをオレンジ系の色で明るく反射するものに変えています。

◀若い女性らしいピンク色を中心に、オレンジ、白など若さを感じさせる明るい色を使いました。

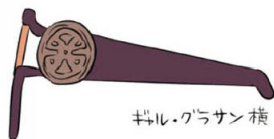
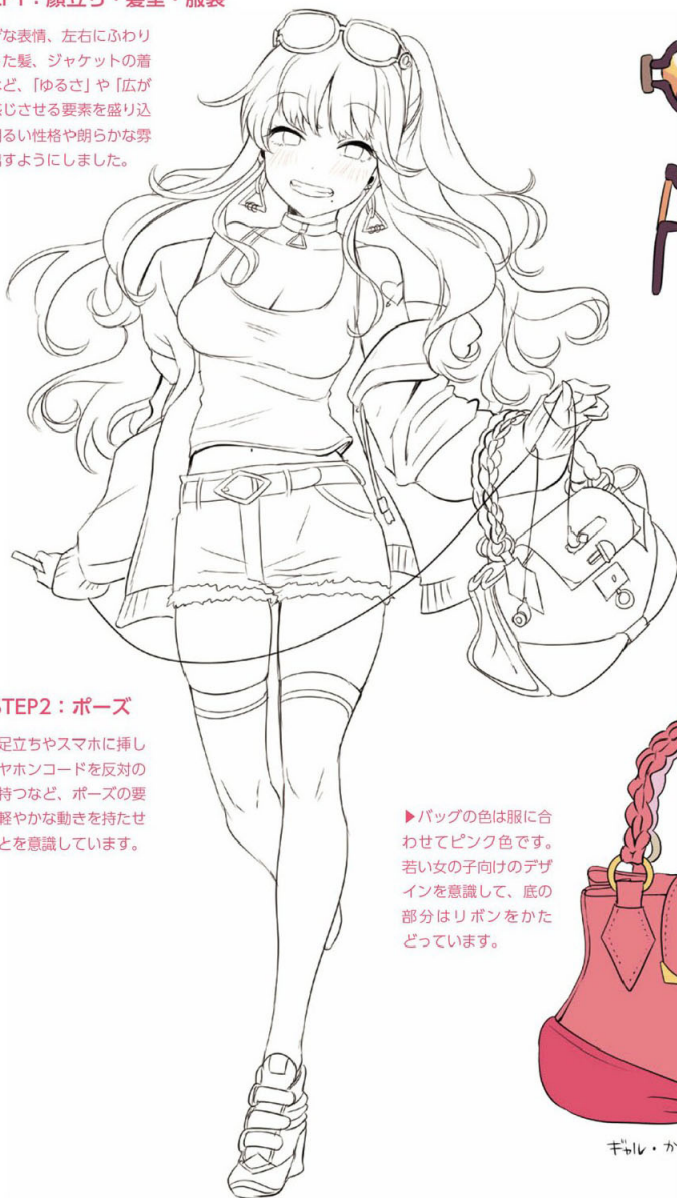
▶髪色はアッシュベージュ、服も黒やグレーなど落ち着いた色合いで大人っぽい雰囲気にまとめました。暗くなりすぎないよう、カーディガンの柄やバッグに差し色で明るい色を入れています。

◀2つのラフデザインを依頼主に見せたところ、「髪型は大人っぽい方を希望したいですが一枚絵は全体的に明るい画面にしたいので服は幼い方で」という要望が来たので双方をかけ合わせました。

CHARA'S PROCESS 03 ラフを基にキャラをデザインする

ラフデザインで方向性が固まったら、線画を描いて詳細なデザインを作り込む。性格の設定を参考にしながら、キャラクターのイメージがよく出る表情やポーズを、小物を織り交ぜながら描いていく。

STEP1：顔立ち・髪型・服装

▶楽しげな表情、左右にふわりと広がった髪、ジャケットの着崩し方など、「ゆるさ」や「広がり」を感じさせる要素を盛り込んで、明るい性格や朗らかな雰囲気を出すようにしました。

▲サングラスはキャラクターの朗らかな雰囲気に合わせてタレ目の形状にしました。蝶番の部分にも飾りをつけてアクセントを加えています。

STEP2：ポーズ

▶片足立ちやスマホに挿したイヤホンコードを反対の手で持つなど、ポーズの要所に軽やかな動きを持たせることを意識しています。

▶バッグの色は服に合わせてピンク色です。若い女の子向けのデザインを意識して、底の部分はリボンをかたどっています。

CHARA'S PROCESS 04 表情パターンでキャラに深みを出す

立ち絵に色をつけ、表情のバリエーションを作ってキャラクターの設定を深めていく。描きたいとイメージしているキャラクターがどんな感情表現をするか想像して、キャラクターの幅を広げていこう。

◀可愛いものを見て思わず歓喜の声を上げてしまった表情。握った手など身振りが大きな様子も加えています。

▶感じたことが素直に顔に出るタイプだと思ったので、涙を浮かべた目、垂れ下がった眉、口角の下がった口元など顔全体で哀しんでいる表情にしました。

◀いつも楽しげで、自然体で一緒にいる人も明るい気分にしてしまう。そんな表情をイメージしました。

▲ラフデザインの色合いを参考に立ち絵のカラーラフを作ります。全体のハイライトや服の柄も入れておくとイラストを描くときに完成図がイメージしやすくなります。

▶怒ったときも率直に感情を表現するだろうなと思い、怒り顔でも可愛く見えるよう子供っぽくむくれた口元にしています。

MAIN PROCESS 01

キャラに合う構図を考える

ピンナップイラストは、絵だけでシチュエーションやキャラの印象を判断できることが重要。詳細なシチュエーションをイメージしながら、主役であるキャラクターの魅力をアピールする構図を考える。

イラストの発注内容

■見る人（読者）に食べ物を食べさせようとしている
■こちらに話しかけているような構図
■日常のワンシーンを切り取ったようなイラスト

イラストレーターコメント

シチュエーション：海辺の町で偶然クラスメイトと出会い、少し一緒に散歩をすることに。クレープの屋台を見つけた瞬間飛んでいってしまい、ぼんやり待っていると横から驚かすように食べかけのクレープを差し出してくれた……みたいな感じです。
目の前の人との関係性：多分、少し話すけどお互いのことはあまり知らない関係性だと思います。(デートでの服装なら多分彼女はもっと女の子要素のある勝負服を着てくると思うので……！）

▲作った立ち絵を見ながら、アピールする外見的な特徴、キャラクターがしそうなしぐさや表情などを考えます。

▶考えて浮かんできたシチュエーションを基に、ポーズや表情で全体の雰囲気が伝わるように色付きでおおまかに描き上げます。このラフは「絵にセリフが載りそうなイラスト」を意識して、マンガの一コマのような感覚で描きました。入りそうなエフェクトも簡単に加えておきます。

MAIN PROCESS 02 配置を調整して下描きをする

描いた構図のラフが発注内容に添っているか、依頼主に見せて確認する。具体的に修正要望がない部分でも、改善できるポイントを見つけたら自分なりに修正してイラストのクオリティを高めていく。

▲構図ラフを見た依頼主から「少し屈ませて胸を強調したポーズに」と要望があったので、体を正面寄りにして上半身を少し屈めました。

▲ポーズの修正に伴い、より可愛らしくするために自分の裁量で細かな顔の角度や手のしぐさを調整しています。

▶キャラクターの顔や体だけでなく、サングラス、クレープ、カバンなど小物系もある程度の形を描き込んでおきます。

▶清書用の下絵を下描きします。ラフで上半身を正面寄りにしたので、腰も少し正面側へ向けて右脚が見えるようにしました。

MAIN PROCESS 03

線画を描き、パーツごとに色分けする

下描きを清書して線画を描き、顔、髪、服、小物などパーツごとに色分けをしていく。線画は塗りの効率に関わるとても重要な作業なので、あとで塗り残しが発生しないようにきれいな線画作りを目指そう。

▲下描きをベースにして線画を描きます。あとの色塗りの工程が楽になるように、線のすき間がないように描いてバケツ塗りがしやすい線画作りを心がけます。

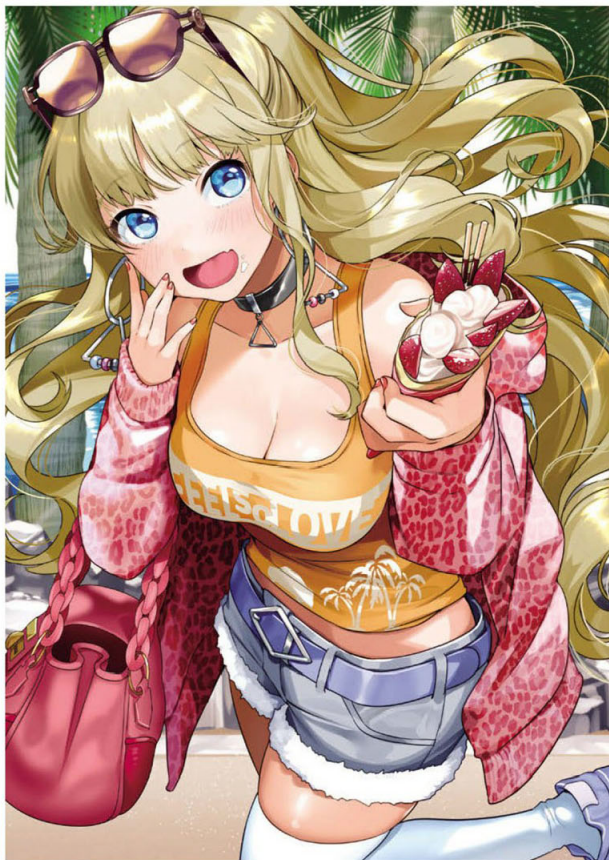
▲髪の毛は線の勢いや滑らかさを特に意識する部分です。下描きよりも毛の流れをはっきりと滑らかに描き、毛束を描き足してボリュームを増やしました。

▼同じ肌や髪でも奥行きによって色合いを変えています。後で描き込む目、口、クレープは単色での塗りつぶしだけしておきます。

▶下塗りの際、このカバンの取っ手のように同じパーツでも前後があるものはレイヤーを細かく分けておくと塗りの作業が楽になります。

MAIN PROCESS 04

健康的な色味で塗って仕上げる

海辺の風景という日差しの強そうなシチュエーションを活かし、ハイライトをキャラにも服にも入れてコントラストを強め、全体的に健康的な色味で塗る。日差しの光はエフェクトで入れて調整していく。

▲強い光源が上にあると設定し、髪や肌だけでなくジャケットなどの服にも白に近いハイライトを入れます。背景は全体の雰囲気を大事にしつつ、画面上部の木々や道路など見えている箇所に絞って描き込みました。

▲塗りができたら肌や髪に、描画モードをオーバーレイにしたレイヤーを重ね、明るい色や暗い色を乗せて明度を整えます。色が飛びすぎて淡い色になったり、画面が黒くなりすぎたりしないように気をつけて調整しています。

▼最後に画面の上部に逆光のようなエフェクトを追加します。こういった光のエフェクトが画面にワンポイントで入るとイラストがきれいに見えます。

▶キャラクターの命とも言える目は、暖色が多いこのイラストのアクセントカラーになるブルー系の色で仕上げて、目を合わせた読者へアピールする力をさらに強くしました。

一目でキャラクターの性格がわかる

雑誌の表紙用のガーリー系イラスト

雑誌の表紙イラストとして、モダンな装いに身を包んだスレンダーな女性のキャラクターをデザインした。性格が一目でわかるようなキャラクターの生み出し方と、表紙イラストの作り方を解説する。

Illustration by DSマイル

制作POINT

① キャラクターの第一印象は目で決まる

② 背景に文字や色が乗ることを意識する

③ イラスト一枚でキャラクターの性格がわかるようにする

CHARACTER
植物のモチーフを取り入れたモダンな服装の女性

CHARA'S PROCESS 01 キャラクターのイメージから服装を考える

このキャラクターは「服装」についてのオーダーがあったため、装いからイメージを固めていく。イメージと自分の好みが合う要素を積極的に採用した。ポイントになる部分だけでも色をつけるとイメージを固めやすい。

発注時のキャラのイメージ

- ■モダンな装いをした女性
- ■スレンダーな体型にフィットする服装
- ■植物の意匠を加える

デザイン1

◀服装の案1。白色を基調にしたミニ丈のワンピース。青紫色のリボンがアクセントになっています。

デザイン2

▶案の2つ目は、ストライプ柄の入った赤色が基調のジャケットを肩出しで着たスタイル。髪飾りに花模様を取り入れています。

デザイン3

▲茎と葉の模様が入ったノースリーブのシャツと首元の黄色い花が特徴的な服。今回はこの服装を採用しました。

CHARA'S PROCESS 02 ラフを基に全身デザインを起こす

服装のデザインが決まったところで、前面だけでなく背面の線画も起こす。また、目はキャラクターの印象に大きく影響し、髪型はキャラクターを区別するときに注目される部分なので、特に注意して描こう。

STEP1：顔立ち

◀ぱっちりした目に太めの眉、目元に雫型のペイントを入れています。前髪は目に少しかかるくらいの長さにしました。

◀一枚のイラストでは、その一枚でキャラクターの性格などの内面をわかってもらわないといけません。表情変化を出しやすい造形にしましょう。

STEP2：髪・服装

▶ツインテールの左右の長さを変えたり、片方だけの網タイツをはかせたり、左右非対称をテーマにデザインを進めました。

CHARA'S PROCESS 03 さまざまな表情の変化を描く

立ち絵のデザインができたら、次に表情のパターンを作っていく。いろいろな表情を描くことで、キャラの性格や一枚絵にしたときの表現の幅が広がる。表情に応じて体の動きも加えると、より幅を広げられる。

▲声を上げて笑っている表情です。ツインテールがよく動いていて、明るい性格の印象を与えます。

▶照れたように赤面しています。照れ顔は、性格が出る顔でもあるので、キャラクターの内面を深めるのにぴったりです。

◀焦ったり、驚いたりしたような表情をしています。口の開け方にキャラクターの"らしさ"が出ています。

▲怒って声を荒らげているときの表情です。上まぶたに力が入っているように見えます。

CHARA'S PROCESS 04

キャラの内面を表現する立ち方やしぐさ

キャラクターの内面は表情だけではなく、立ち方やしぐさにも表れる。今回は、立っているときの2種類と、座っているときの2種類の姿勢を紹介する。キャラクターに似合う立ち方やしぐさを研究しよう。

▶伸びをしています。デフォルメされた表情も合わさって、キャラクターを描く幅が広がります。

▼椅子などに腰かけているポーズです。アオリにして脚線を強調しています。

▲腰に手を置いた立ち姿。右脚に体重がかかっているように左脚が曲がっています。

▶しゃがんだときの後ろ姿です。肩から腰のくびれの曲線など、ポーズが変わっても安定して描けるようにしましょう。

CHARA'S PROCESS 05

私服や小物などで設定を深める

キャラクターの内面が深まったところで、線画に色を塗って立ち絵を仕上げる。アクセサリーなどの造形もまとめる。また、キャラクターの内面を深めているときに思いついた服装などについても形に残しておこう。

◀このキャラクターの隠れテーマである左右非対称さは、瞳をオッドアイにすることにも表れています。

▲頭の上に斜めに乗せた小さな帽子型のヘアアクセサリー。カチューシャと同じように髪に留めています。

▶ストライプ柄の入った緑色のジャケットがおしゃれ。襟のラインはゴールドで、ストライプの色とは異なります。

▲寄りで見たときのような詳細な首元のバラ。引きだとディテールが省略されることもあります。

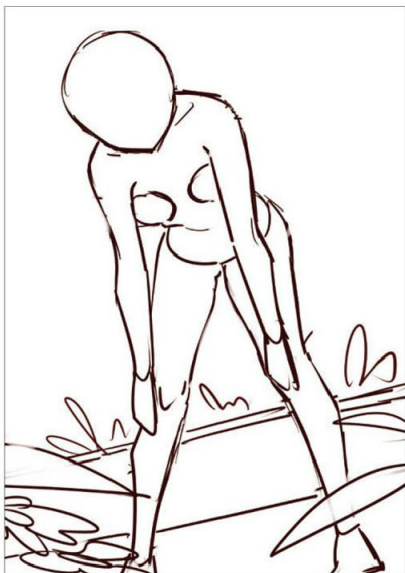
◀別パターンの服装。よりタイトなインナーに七分袖の赤いジャケットを着ていて、靴も足首まで覆うものに変わっています。

MAIN PROCESS 01 イラストイメージに合う構図を考える

キャラクターの外見と内面が仕上がった。このキャラクターを使って雑誌の表紙イラストを作成していく。イラストイメージを参考にしながら、構図のパターンをいくつか出していこう。

イラストの発注内容

■鮮やかなテイストに仕上げる
■美しくきれいで、透明感のある色づかいにする
■モチーフの植物を使用する

▶地面に腰を下ろしたような姿勢を、少し見下ろすようにとらえた構図です。落ち着いた雰囲気が出ています。

▲屈んだキャラクターを少し見上げるようにとらえた構図。これだと服が体で少し隠れてしまっています。

▶片脚を上げた元気な印象を与えるポーズを、少し斜めから見たものです。今回は、この構図で進めていきます。

MAIN PROCESS 02 背景を加えたラフを描き進める

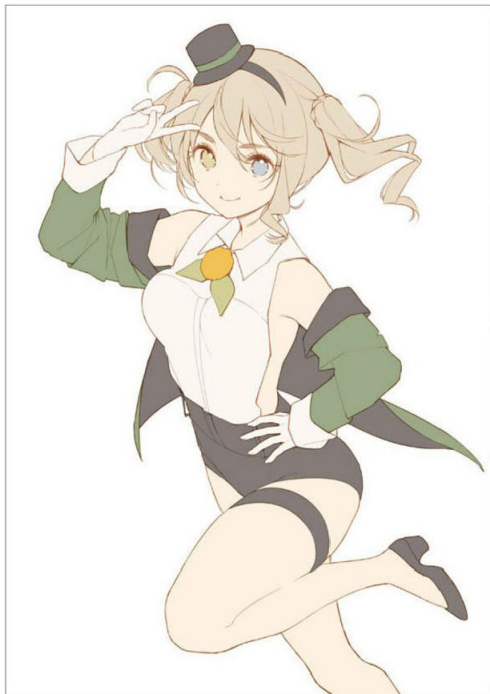
構図が決まったところでラフを描き進める。キャラクターに色を乗せて、背景も描き加えて完成時のイメージを膨らませる。雑誌の表紙には無地の背景も多いが、今回はイメージ背景にしている。

▲微笑んだ表情でポーズを決めています。背景は、首元と同じ黄色いバラを散らしています。

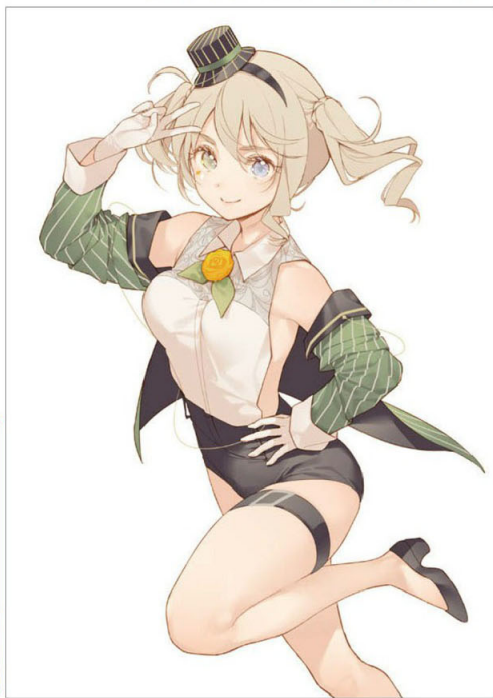
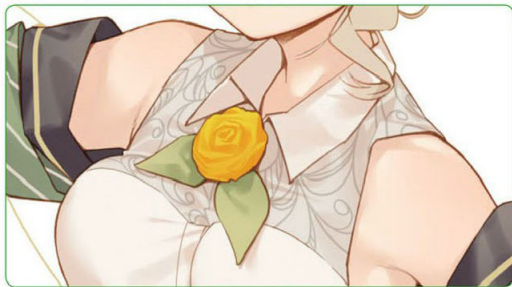
▲背景を別パターンにしたものです。バラを赤いものにして、文字の書かれた紙を置いています。

▶ラフを基に線画を起こします。色塗りのときに服のシワを表現するので、線画段階ではあまりシワは描き込んでいません。

MAIN PROCESS 03 色分けして塗り進める

線画を明るめのベース色で色分けする。そこに影色などの暗い色を加えていく。服のシワや凹凸は影色によって表現している。帽子やジャケットの柄、シャツの模様、太もものバンドの金具などを追加していく。

▲線画をベースの色で塗った段階です。目のハイライトの位置は決めておきます。

▲ベース色を塗ったあとは、目をはじめとした顔の周りを塗っていきます。

▼体全体のシワを一通り入れたところです。影色にグラデーションをかけて立体的に見せています。

▼シャツの模様と胸元のバラを描き込んでいます。花弁を色の濃淡で表しています。

MAIN PROCESS 04 ハイライトで素材の質感を高める

シャツの模様と体側部のひもをさらに描き加え、ベース色より明るいハイライトを加える。ハイライトを加えることでボトムスや帽子など、服の素材の質感を高めることができる。脚の形の調整なども行っている。

◀網タイツを描き込んでいます。帽子やジャケットにハイライトを加えて立体的に仕上げます。

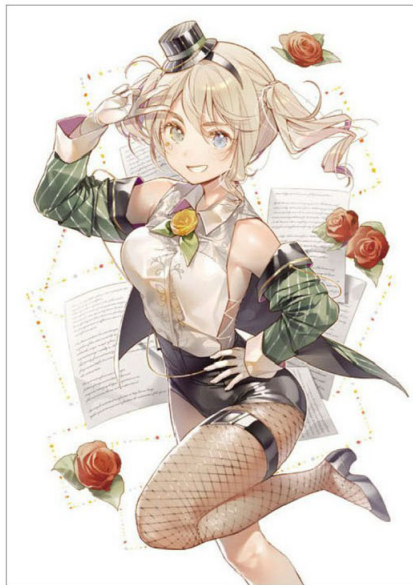
▲ボトムスにハイライトを加えてレザーのような質感を出しています。

▶左上の光源を意識した影を落としています。髪の流れも影色とハイライトで表現しています。

▼目元や眉、前髪などは適宜調整を加えます。目元の模様に主線を入れて目立つようにしました。

MAIN PROCESS 05 調整したキャラクターに背景を加える

全体の雰囲気に合うように歯を見せた笑顔に表情を変えている。それにともない、脚や頭の位置を調整して完成。ラフで考えた背景にプラスして、雑誌の表紙のようなデザインを加えたものも作成した。

▲表情を変えてポーズにより合うようにしました。背景は黄色いバラにつるが伸びたイメージです。

▲こちらは赤いバラと書類、まわりを暖色で囲っています。

◀雑誌の表紙のようにタイトルを入れました。キャラクターの後ろには影を落としています。

CDジャケット用のスタイリッシュなイラスト

ドラマCDのジャケットイラストとして、制服をシックに着こなした、白髪・切れ長の目が特徴的な謎めいた喫茶店店員キャラクターをデザインする。このキャラクターとイラストが生み出された手順を見ていこう。

Illustration by よとい

FINISHED ILLUSTLATION

制作POINT

① 髪やエプロンのひもを長くして動きを出す

② 同系統の色を使ってまとまりを持たせる

③ キャンパスサイズに合わせてキャラクターの向きや大きさを変える

CHARACTER
ミステリアスな雰囲気の喫茶店の店員

CHARA'S PROCESS 01 キャラクターイメージからラフを起こす

発注時のキャラクターイメージを基に、思い浮かんだ人物設定を形にしていく。服装や顔つき、髪型などキャラクターの基幹となる部分をどう膨らませていくのかを解説する。

発注時のキャラのイメージ

■きれい系の男性　■喫茶店の店員
■シャツにベスト、サロンエプロン等の喫茶店の制服を着用
■トレンチ(丸盆)などの小物を持っている
■年齢は10代後半～ 20代前半

STEP1：服装

◀イメージとしてあった喫茶店の制服に、結び目を長くしてイラストに動きを出しやすくしたエプロンを着用しています。

STEP2：顔立ち

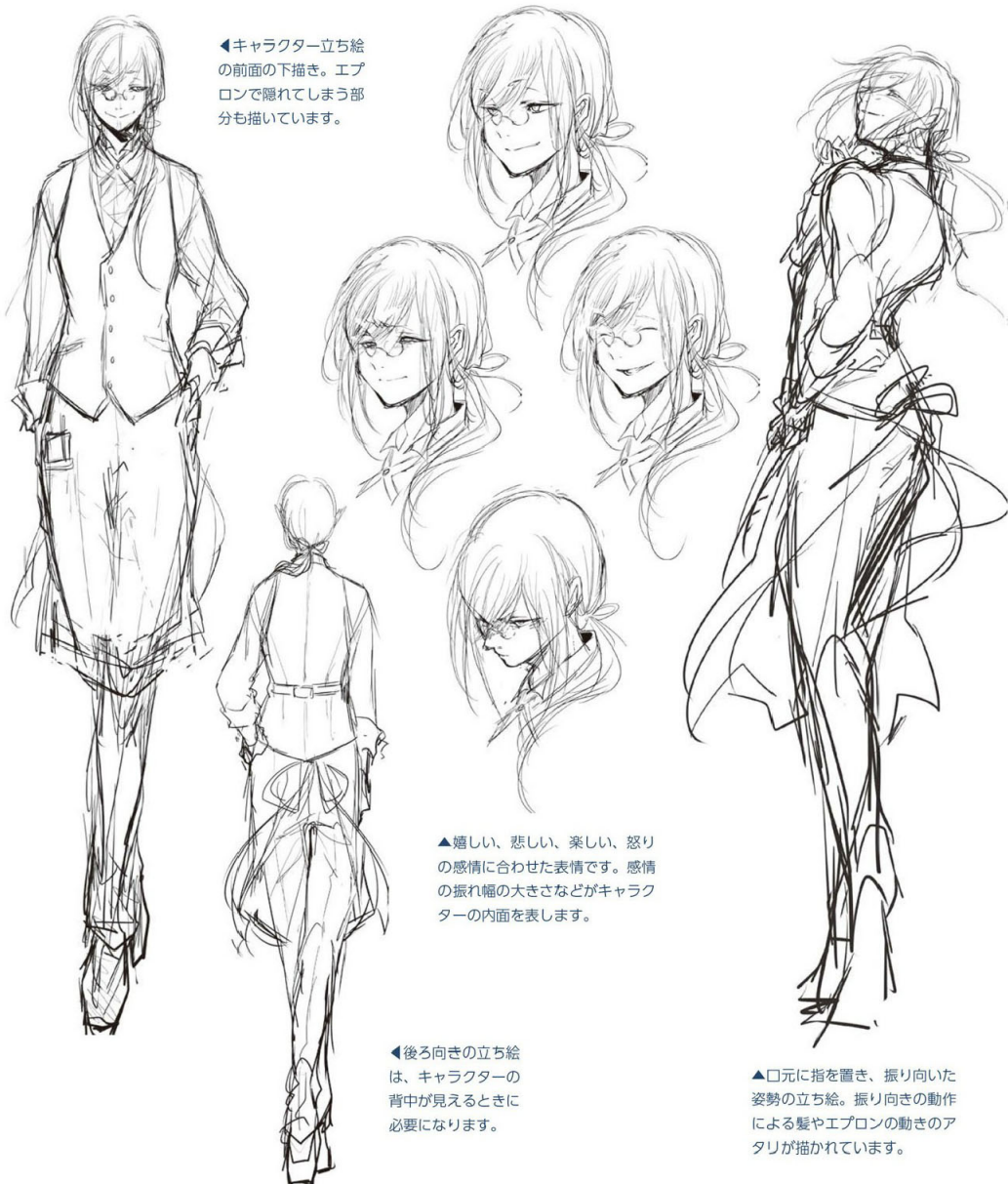
◀▲切れ長の半眼や白髪、色白の肌によってきれい系な男性のミステリアスな雰囲気を出しています。

STEP3：髪型

◀髪と髪を結ったリボンを長くして絵に動きを出せるようにしています。子どもっぽくならないように前髪は長いものを選びました。

CHARA'S PROCESS 02 ラフを基に表情や立ち絵を下描き

ラフによって大まかに固まったイメージから立ち絵を描いていく。キャラクター設定表に載せる前面や背面、別ポーズなどと一緒に、表情パターンも考えておくことで、キャラクターの内面を深めることができる。

◀キャラクター立ち絵の前面の下描き。エプロンで隠れてしまう部分も描いています。

▲嬉しい、悲しい、楽しい、怒りの感情に合わせた表情です。感情の振れ幅の大きさなどがキャラクターの内面を表します。

◀後ろ向きの立ち絵は、キャラクターの背中が見えるときに必要になります。

▲口元に指を置き、振り向いた姿勢の立ち絵。振り向きの動作による髪やエプロンの動きのアタリが描かれています。

CHARA'S PROCESS 03 下描きの線を整える

下描きの線を整えて線画にする。次の工程から色を塗っていくので、線は閉じるようにしよう。また、下描きをなぞるだけだと線の勢いがなくなってしまうので、ある程度下描きを無視することも大切である。

◀キャラクター設定表にはキャラクターの全面と背面を載せますが、本書では単に背面ではなく、ポーズをつけた別パターンを採用しました。

◀キャラクター立ち絵の線画。服のシワなども描き込み、伝票などの小物設定もこの段階で作ります。

▲先ほどの表情パターンを清書しています。髪は下描きをなぞるだけではなく、勢いを重視して描き込んでいきます。

CHARA'S PROCESS 04
複数パターンを作ってイメージを固める

線画に色を塗るときはいくつかパターンを作ることも重要。キャラクターのイメージに合う色を探そう。キャラクターの色を同色系統でまとめるとバランスよく見える。

◀シャツを茶色に塗ったバージョン。より落ち着いた感じが出ています。

▶シャツを白くして、首元のタイの赤みを強めています。キャラクターの年齢が若いこともあってこちらを採用しました。

▶背面ポーズはベタ塗りにしています。イラストで背面が映るときは、前面の影の入れ方を参考にします。

MAIN PROCESS 01 イラストイメージから構図を起こす

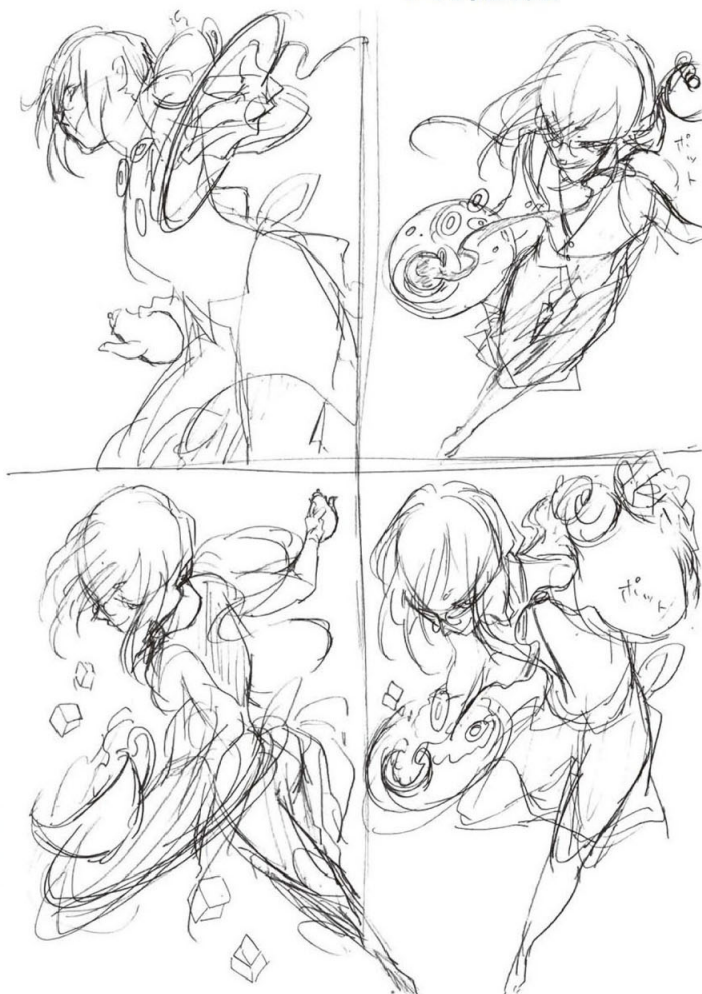
作りだしたキャラクターを使って、イラストイメージに合うイラストを描いていく。イラストイメージには、イラストの使用用途やイラストに盛り込みたいことが挙げてあり、その内容に合うような構図を考える。

イラストの発注内容

■**用途：**ドラマCDのジャケットイラスト
■**イラスト内容：**ポーズや構図でキャラクターに動きを出す
シチュエーションがわかるようにする

▼構図はアオリやフカンなど、キャラクターに対して上下にとらえる方向と、左右からの方向の組み合わせで決まります。いろいろなパターンを考えましょう。

◀前ページでデザインしたキャラクター。白い長髪に碧眼、フィンチ型眼鏡をかけたミステリアスな青年です。

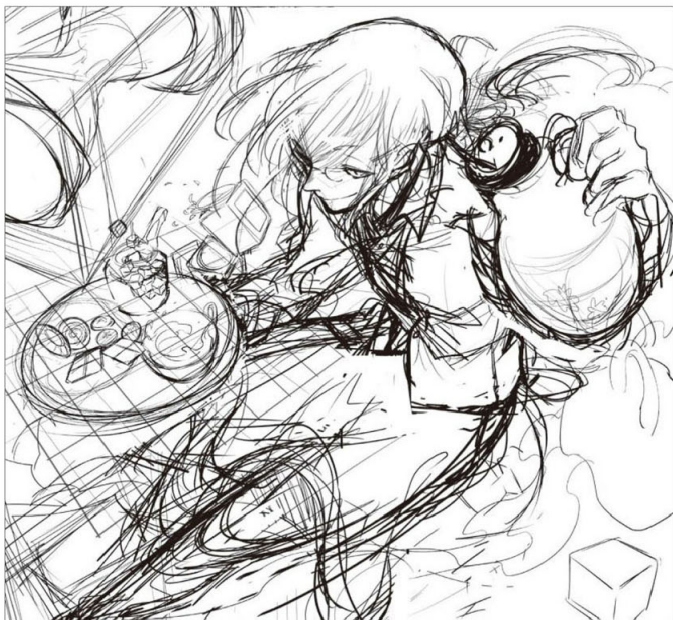
MAIN PROCESS 02

CDジャケットに合った全体像を描き出す

案として出したラフから、採用案を下描きしていく。このとき背景や小物など、イラストに入るものも描きましょう。また、キャラクターの内面が固まることによってポーズや表情が変わることもある。

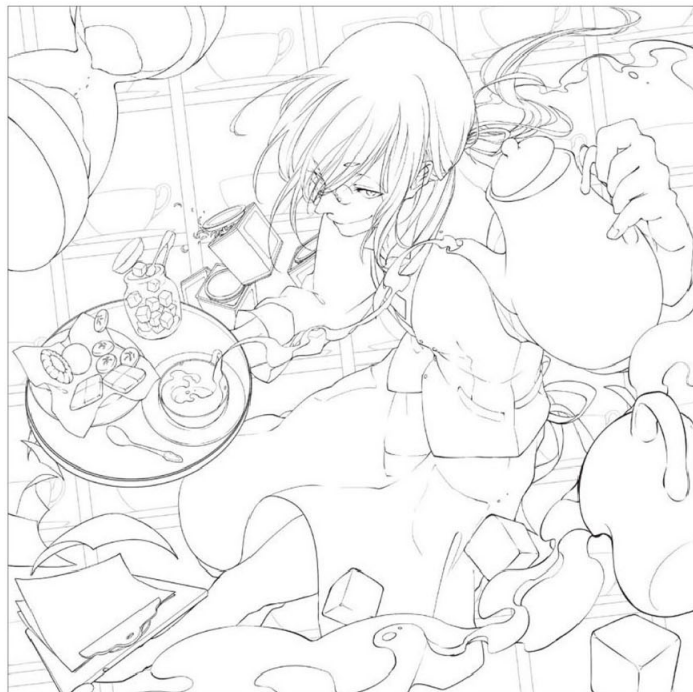
POINT

構図を考えるポイント

CDジャケットの少し特殊な正方形の構図の中で、キャラクターに動きが出るように、キャラクターを正面からでなく斜めからフカンでとらえています。小物の向きをそろえずバラバラに配置したのも、動きを出すためです。

◀P140の構図案の右下のものの持ち物を変えたバージョン。パターンを出して比較するのが大切です。この構図をベースにCDジャケットイラストを作っていきます。

▶ラフ段階では右脚を振り上げていましたが、キャラクターデザインを進めるうちに、優雅な動きをするイメージに変わったので、下描き段階で修正しました。

MAIN PROCESS 03 線を整えてベース色を塗る

下描き段階で設置した小物類を活かしながら、清書して下塗りしていく。キャラクターデザインパートのときと同様に、下描きをなぞらずに清書する。色の加工はあとからできるので、派手な色にしようと思わずに塗るとよい。

◀喫茶店であつかう品々がただよったファンタジックな空間を演出しています。また、背景もティーカップが並ぶ食器棚に変更しました。

▼今にも散らばってしまいそうな品々。この不安定さが見るものを引きつけます。

▲このあとの工程で影色を乗せていくので、下塗り段階では明るめの色で塗っています。

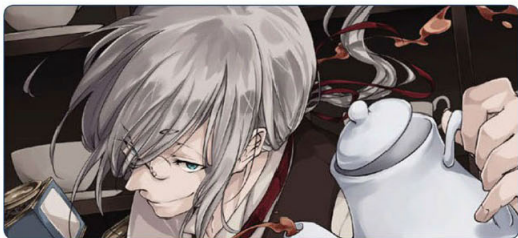
▶線画に沿って下塗りしています。ジャケットやお茶、棚などの木製品の茶色で統一感が出ています。

MAIN PROCESS 04

陰影をつけてさらに立体的に

ベース色より暗い影色や、明るいハイライトを入れていくことで、絵に立体感が出てくる。影色、ベース色、ハイライトの色の境目をグラデーションにすることで自然な色合いになる。

◀陰影をつけることで、下塗り段階とは質感が大きく変わっています。右上からの光源を意識して影をつけていきましょう。

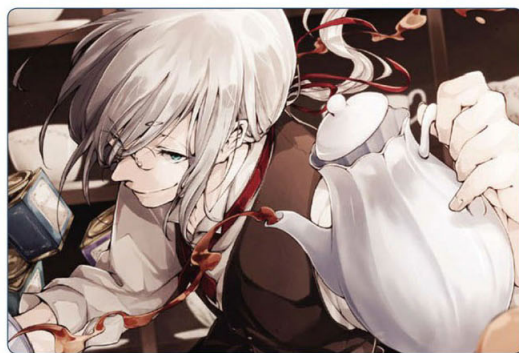
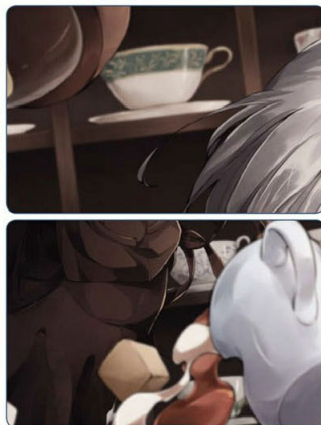
▼最終的な色の調整で明るくすることはできるので、強めに影色を入れていきます。

▶背景のティーカップや手に持っているポット、手前の伝票などに模様や文字を入れました。曲面に注意して描きます。

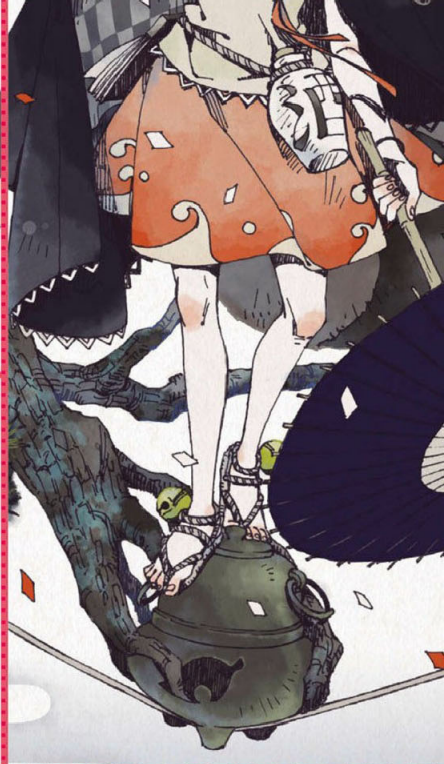
▲光の反射を入れると金属製のトレンチの質感が高まります。

MAIN PROCESS 05 背景をぼかして自然な見え方に仕上げる

ひとつひとつ模様と形状が異なるティーカップ。しっかり描き込んだ背景をぼかすことで、より人の目の見え方に近い自然な一瞬となる。イラスト全体のコントラストを調整して鮮やかに仕上げよう。

◀模様を描き込んだ背景のティーカップや手前のミルクピッチャーなど、メインのキャラクター以外の部分をぼかします。それにより自然と奥行きを感じさせることができます。

▼最終的にぼけさせるものもしっかり描き込んでおくことがポイントです。

▲セピア調の色合いが温かな印象を与えます。

▶イラストの右上からの光源を意識して、右上を明るく左下を暗く、全体的なコントラストを強めて完成です。

How to draw
CHARACTER DESIGN
and
ILLUSTRATIONS

CHAPTER.4

ファンアートのキャラクターデザイン

質感や渋い色で情緒を高める

東方Project　二ッ岩マミゾウ

ファンアートにおいて既存の作品のキャラクターを自分の絵柄で表現することも、キャラクターデザインのひとつと言える。今回は「東方Project」に登場する二ッ岩マミゾウのデザインとイラストの作成を行った。

Illustration by 朝日

FINISHED ILLUSTLATION

出典：二ッ岩マミゾウ『東方神霊廟　～ Ten Desires.』©上海アリス幻樂団

制作POINT

① 雰囲気を作品とキャラクターの設定に合わせる

② ボスキャラらしい存在感を出す

③ 目を引くような おもしろい構図にする

原作キャラクター

▲東方Project第13弾『東方神霊廟 ～ Ten Desires.』より、エクストラボスの二ッ岩マミゾウ。化け狸で頭に葉っぱを乗せています。

ファンアート用キャラクター

▶元絵から起こした立ち絵。眼鏡や腰のとっくりの他に、服の模様なども元絵に近いものにしています。

MAIN PROCESS 01 イラストの構図を決める

作成したキャラクターの立ち絵とイラスト案を詰める。イラストの構図が決まったところで下描きをする。この工程まではアナログで描き、次の線画からデジタルで行うため、下描きは線画に近いくらいに描き込む。

▲イラスト案。茶釜に乗ったキャラクターと松の木が特徴的な、不思議でおもしろい構図にします。

▲イラスト案からの変更として、煙管を扇に持ち替え、反対の手に傘を持たせ、茶釜がひもの上に乗っているようにしました。

▲イラストに入るものを描き加えながら下描きします。鳥や葉っぱ、紙吹雪を散らしています。

▶羽織や帽子など、最初の立ち絵とは異なる服装を取り入れています。

MAIN PROCESS 02

線を整えて下塗りする

下描きを基に線画にしていく。この工程からデジタルで行っている。影の部分を線で塗りつぶしたり、松の木の模様や葉をより細部まで描き込んだりしていく。その後、キャラクターとその周辺を下塗りする。

▲松の木や葉など、細かい部分を丁寧に描き込んでいきます。

▲イラストの線画。黒ベタは、一方向にのみ引いた線を重ねることで、アナログらしい味が出ています。

▶とっくりの文字を黒色ではなく少し薄い色にして、使用感を表現しています。

▲キャラクターなど、イラストの手前にあるものを下塗りしています。最初は鮮やかな色で塗りましょう。

MAIN PROCESS 03 キャラクターの彩度を抑え背景を塗り込む

キャラクターの色の彩度を抑えるように調整しながら、服の模様を加えて、さらに背景を塗り込んでいく。色を塗っていくことで葉っぱや鳥、紙吹雪にドラマ性が加えられている。キャラクターの顔の調整も行う。

▲緑の入った渋い茶色が、長年使われた金属の微妙な色合いを表現しています。

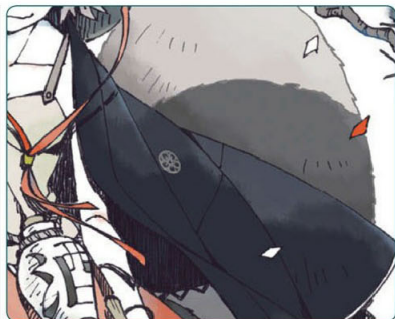
▲キャラクターの彩度を落とし、背景を塗ったところです。色やモチーフが和風で、キャラクターに合っています。

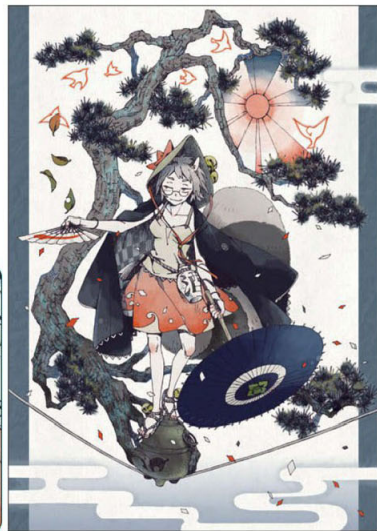
▼陽の光を追加して、鳥の線画を赤く塗っています。松の木は下部分を暗くして、葉に緑を加えています。

▶松の幹には薄い青色を、葉には少し明るい緑を混ぜています。

MAIN PROCESS 04 枠などの効果を加えて仕上げる

全体の色を調整する他に、背景に和紙のような質感を加えたり、日本画のような雲を置いたり、左右に枠をつけて掛け軸のようにするなど、全体的に和のテイストを強めている。最後にコントラストを調整して完成。

▲雲を置くだけではなく、ハイライトを加えるなど、光源を意識した色変えを行っています。

▲羽織の色を暗くすると同時に、境目に明るい色を乗せています。

▼左右に枠を加え、下側の雲に暗いもやを置いています。全体のコントラストも少し調整しています。

▶左右の枠より手前にキャラクターと背景を置いています。

印象的な色づかいで感情をゆさぶる

東方Project　藤原妹紅

ファンアートのキャラクターデザインとイラストの描き方を、「東方Project」の藤原妹紅を使用して解説する。エクストラボスとして登場するその強さに絶望する気持ちを不気味な色合いによって表現したイラストだ。

Illustration by シノアサ

FINISHED ILLUSTLATION

出典：藤原妹紅『東方永夜抄　～ Imperishable Night.』©上海アリス幻樂団

制作POINT

① 作品とキャラクターの設定に合うようにする

② 炎の要素を入れる

③ 可愛いだけじゃなくかっこよくする

原作キャラクター

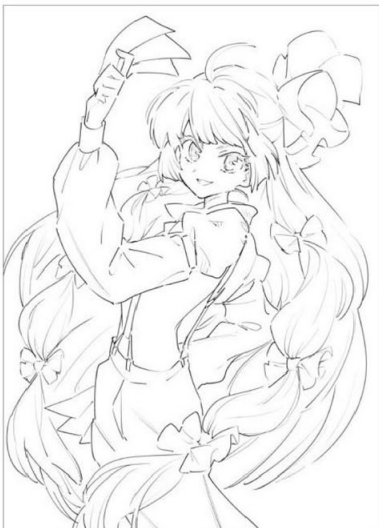
▲東方Project第8弾『東方永夜抄 〜 Imperishable Night.』より、エクストラボスの藤原妹紅。長い髪に、サスペンダー付きのボトムスが特徴的です。

ファンアート用キャラクター

▶本書イラスト用に作成した立ち絵。靴はブーツをはいています。

MAIN PROCESS 01 線を整えて下塗りする

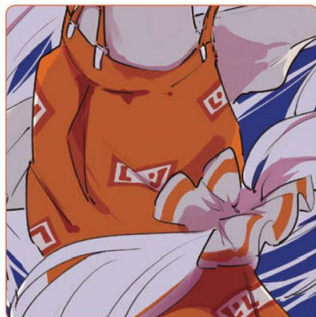
ラフから線画を起こしていく。このとき、顔が可愛く描けているか注意して描き進める。続いて線画に下塗りしていくが、リボンの模様などはこの段階で色分けする。赤い瞳には一部オレンジ色を差している。

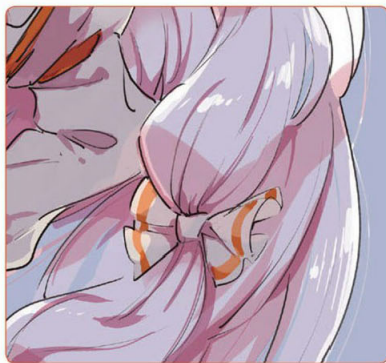
▲満月に照らされながら笑顔で攻撃している、少し恐ろしい印象を与えるイラストにしました。

▲線画の段階で服のシワや髪の流れなどを描き加えます。また、ラフのときより髪を束っぽくしています。

▲髪が白いので背景を青くしています。おくれ毛や髪と髪の隙間を下塗り時に決めます。

▶長い髪が広がりすぎず、まとまりを持つようにしました。

MAIN PROCESS 02 シチュエーションに合う色を塗る

満月を背にしているイラストなので、そのシチュエーションに合うように影を落としていく。さらに、月光に照らされる部分にハイライトを乗せて光らせる。キャラクターの色にメリハリをつけよう。

◀ボトムスの模様を描き込んでから、影色を入れています。

◀シチュエーションに合わせて思い切り暗くしています。あとから明るくすることができるので、がっつりといきましょう。

◀影色は単に暗い色を乗せるのではなく、赤色を混ぜたものにしています。

▶月光によるハイライトを加えています。それに合わせて、影色も増やしています。

MAIN PROCESS 03

主線の色を変えて背景を加える

月光が当たっている部分の主線の色を変える。光が物に当たって反射・拡散して、輪郭がはっきりしていないように見せられる。また、キャラクターをとらえたパースに合わせて背景を描き加える。

▲主線の黒色を赤色やオレンジ色に変えています。月光のあまり当たらない体の中心部は黒色に近い色にしています。

◀札も主線の色を変えると同時に、模様を描き込んでいます。

▼背景は、妹紅が住んでいる竹林のイメージです。キャラクターより描き込まないようにしましょう。

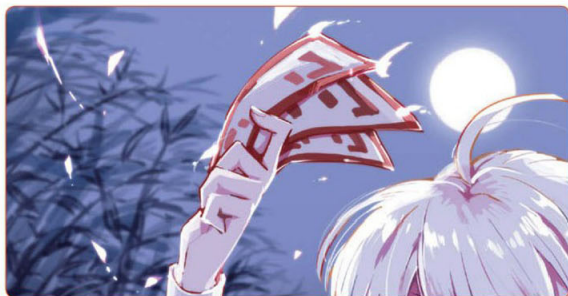
▲前髪を描き込んでいき、ハイライトを増やします。

MAIN PROCESS 04 エフェクトを加えてさらに演出

体の周りに炎などのエフェクトを加えて、さらに全体的にコントラストを強めるなどの色の調整を行う。また、満月の光によるまぶしさを強めるために、ハイライトの量を増やし、全体的に青色を強くして仕上げた。

▲スペルカードによるエフェクトを全体に散らしています。全体的に明るくしつつ、暗い部分をより暗くしています。

◀エフェクトは明るい色をただ置くのではなく、ぼやっと光らせましょう。

▼頬や頭、腕部分のハイライトを増やしています。さらに全体を青くして夜の感じを強めています。

▲キャラクターだけではなく背景にも青色を乗せています。

COLUMN

原案があるキャラと オリジナルキャラの違い

入口の違い

キャラクターをデザインするときに、オリジナルで作る場合と原案がある場合では、デザインの流れに違いがあることはCHAPTER.1で述べました（P10）。原案がある場合はさらに、個人制作と依頼者がいるときの2パターンに分けられます。個人制作ならば、キャラクターの要素をゼロから作るのと、原案から要素を引用して作る違いはありますが、最終的な決定権は自分にあるためオリジナルで作るのとそう大差ありません。原作者が監修に入る場合はその限りではありませんが、個人制作の場合そういう例は稀でしょう。

原案があるキャラの場合

原案がある依頼の場合は、キャラクターの設定を読み込んで、依頼者がどんな要素を盛り込もうとしているのかを考えます。原案のイメージに近いキャラクターを参考にすると、依頼者のイメージや要望に近いキャラクターをデザインすることができます。原案にキャラクターの性格など内面が設定されているときは、キャラクターの個性を壊して性格や雰囲気がガラッと変わらないように注意が必要です。キャラクターのイメージを崩さない範囲内で独自性や自分好みのアレンジを盛り込み、キャラクターに新たな魅力を加えていくことも可能です。ただし、独自性を前面に押し出しすぎないよう、原案のイメージとのバランスを取りましょう。原案に外見の情報が少ない場合は、キャラクターの性格からイメージを膨らませます。逆に情報が多い場合は、情報を盛り込んだ衣装を考えてから、その衣装に合う髪型や色合いを考える方法も有効です。

オリジナルキャラの場合

オリジナルのキャラクターだと、性格など内面をゼロから作るため、好みの要素を盛り込みすぎてしまうことがあります。そんなときは、内面のイメージを膨らませてから整理し直すことによって、内面の詰め込みすぎを解消しつつ見た目の統一感も失わずにキャラクターデザインを進めていけます。反対に、自分の好きなものや描きたいものを前面に押し出すやり方もあります。このとき、好きという気持ちが伝わるように、描きたいものを強調するなど見せ方を工夫する必要がありますが、自らのこだわりによって見る人に新たなモノの見方を提供できることがあります。

どちらも自分なりに魅力的に描けるものを盛り込む

オリジナルと原案がある場合のキャラクターデザインの違いを述べましたが、両者に共通する部分があります。それは、自分が好んで魅力的に描けるものを、全体のバランスを見ながらうまく盛り込むことが重要ということです。ディテールまでこだわった部分は、リアリティが高まり魅力的に見えます。さまざまなものに興味を持ち、好きなものを増やしていくようにしましょう。

Illustrator Profile

ユキ桜

■イラスト
カバーイラスト、
「ポスター用のアイドル系イラスト」(P72-83)

●http://www.pixiv.net/member.php?id=164904

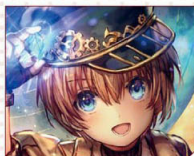
朝日

■イラスト
「東方Project　二ッ岩マミゾウ」
(P146-151)

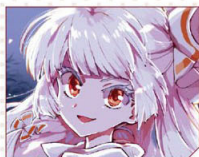
●http://www.pixiv.net/member.php?id=1978658

荻野アつき

■イラスト
「雑誌用のポップなピンナップイラスト」
(P112-121)

●http://oginoatsuki.moo.jp/

しがらき

■イラスト
「冒険家の少年キャラクターイラスト」
(P50-59)

●http://www.pixiv.net/member.php?id=1004274
●https://twitter.com/sshigaraki

シノアサ

■イラスト
「東方Project　藤原妹紅」(P152-157)

●http://www.pixiv.net/member.php?id=747452

染宮すずめ

■イラスト
「鬼の青年剣士キャラクターイラスト」
(P38-49)

●http://www.pixiv.net/member.php?id=890482

DSマイル

■イラスト
「雑誌の表紙用のガーリー系イラスト」
(P122-133)

●http://www.pixiv.net/member.php?id=795196

トマリ

■イラスト
「裁縫師の女性キャラクターイラスト」
(P60-68)

●http://ttomarii.tumblr.com/

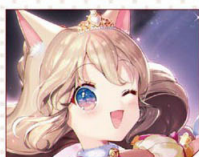
野崎つばた

■イラスト
「ライトノベル表紙用のファンタジー系イラスト」
(P84-97)

●https://tsubatako.jimdo.com/
●http://www.pixiv.net/member.php?id=1773916

hagi

■イラスト
「マンガの表紙用のダイナミックなイラスト」
(P98-111)

●http://www.pixiv.net/member.php?id=2249236
●https://twitter.com/hagi_potato

ももしき

■イラスト
「魔法少女キャラクターイラスト」
(P22-37)

●http://www.pixiv.net/member.php?id=220294

よとい

■イラスト
「CDジャケット用のスタイリッシュなイラスト」
(P134-144)

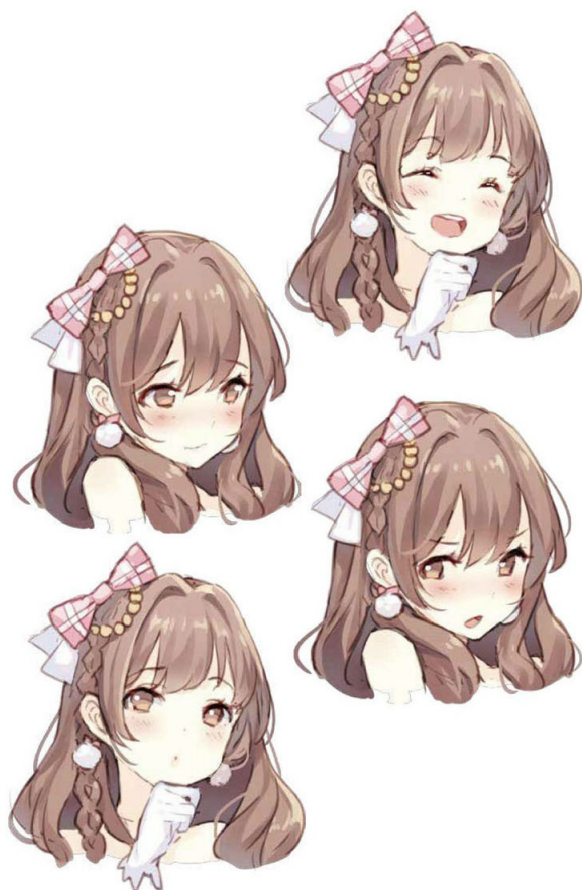
●http://www.pixiv.net/member.php?id=16072010

本書の内容に関する質問は、下記のメールアドレスおよびファクス番号まで、書籍名を明記のうえ書面にてお送りください。電話によるご質問には一切お答えできません。また、本書の内容以外についてのご質問についてもお答えすることができませんので、あらかじめご了承ください。

●メールアドレス book_mook@mynavi.jp
●ファクス 03-3556-2742

物語を動かすキャラクターデザインとイラストの描き方

2017年1月27日　初版第1刷発行・電子版 ver1.00

●著者　スタジオ・ハードデラックス
●発行者　滝口直樹
●発行所　株式会社マイナビ出版
〒101-0003　東京都千代田区一ツ橋 2-6-3
一ツ橋ビル 2F
TEL03-3556-2736（編集部）
URL：http://book.mynavi.jp
●装丁・本文デザイン　石本遊、岡澤風花（スタジオ・ハードデラックス）
●編集　石川悠太、笹口真幹（スタジオ・ハードデラックス）
●協力　上海アリス幻樂団

物語を動かす
キャラクターデザインと
How to draw CHARACTER DESIGN and ILLUSTRATIONS
イラストの描き方
スマホゲーム、本の表紙・挿絵、ポスターなど
用途に合ったキャラクターを生み出そう!!
マイナビ